昭和60年7月1日発行(毎月1回1日発行)第4巻第7号昭和57年12月6日第3種郵便物認可昭和59年5月1日国鉄首都特別扱承認雑誌第7517号

July 1985



マイコンBASIC Magazine

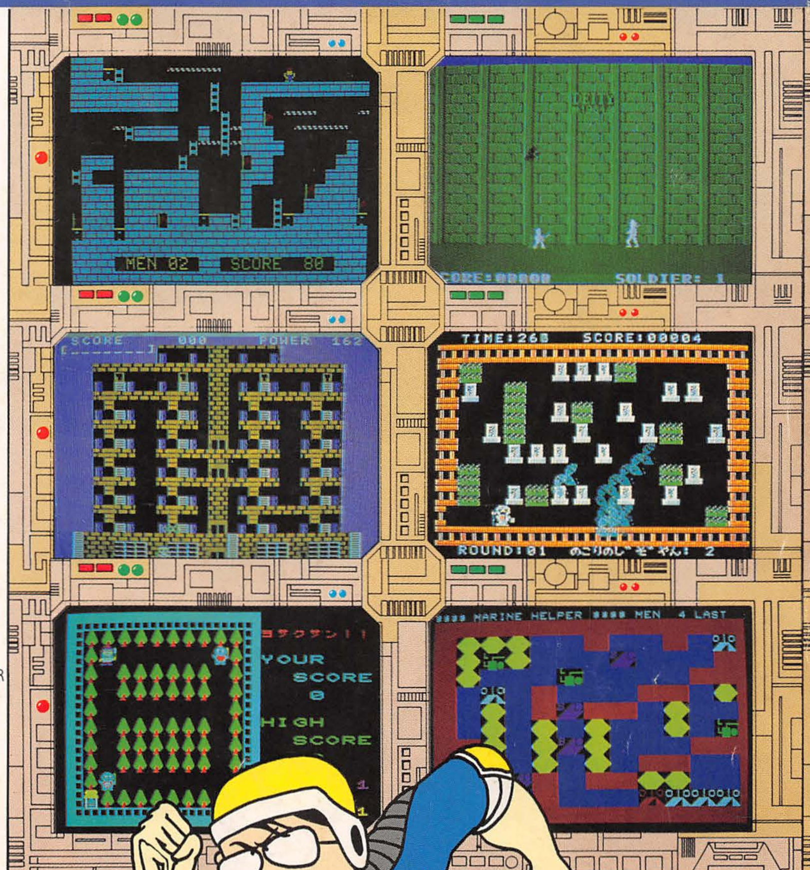
わかる!動かせる!
プログラムが組める雑誌



定価¥350

51機種のパソコン用ソフト65本一挙掲載

移植マスター大作戦36
Dr.D & 影のプログラム診療所
キミのゲームが注射1本でグーンとおもしろくなる



- BM-Jr/LII2 スーパー少林寺/LOST US WAY
- BM-LIII/MK5 JUMP MAN/A HEWER
- C1 DOCKING
- コモドール64 THE GOLF
- FM-7/77 PROTECTOR OF MY CITY/Mt.TONGARI
- FP-1000/1100 移植版 ROCKER
- JR-100 すかいふぉーす/SPACE FIELD
- JR-200 移植版 ROCKER/COSMIC BALL
- JX 移植版 ALIEN BOMB
- M5 神集いにいきたい/DEITY
- MAX MACHINE MAX-RPG
- MSX HANTING/KOJIKUN/Doors
- MZ-1200/700 熱視線
- MZ-700/1500 フラフラUFO/KEY&BALL
- MZ-1500 CLASH BALL
- MZ-80B BERGUS
- MZ-2000/2200 CHECK POINT/Devil Fighter
- MZ-2200 BATTLE OF THE MOON
- PASOPIA(T)/5/7 汽車ポッポ
- PASOPIA7 にげろ!ウルトラマン
- PC-6001/mkII/6601/SR ワン・キー・テニス/ぱらしゅうと
- PC-6001mkII/6601/SR グライダー
- PC-8001/mkII/SR LIGHT CYCLE GAME/MARINE HELPER
- PC-8001mkII/SR APPLE
- PC-8801/mkII/SR FAIRY
- PC-9801/E/F BURN
- ぴゅう太 ルアー・フィッシング
- RX-78 Othello
- S1 アステロイド・レース
- SC-3000 クリルミン/ゴジラ
- SMC-777 SLEEP STAR
- VIC-1001 THE DEATH'S ROOM
- X1/C/D/ターボ ヨサクさん!!!/PEKOPON
- JR-800 とんでもOthello
- PC-8201 TWIN BALL
- FX-702P NAGENAWA
- PB-100 RAIN rain/ロードランド
- PC-1245/51 チェンジ・パズル
- PC-1500 FISHING GAME
- PC-2001 ボクシング・ゲーム

ランダム・コーナー
- C1 Dr.Dの「ゲームは自分で作らなくっちゃ!!」その2
- PC-8001/mkII/SR 森巧尚のプログラミング・エッセイ集②「格闘技」

実用プログラム・コーナー
- PC-8801/mkII/SR BASIC LOADER

特別掲載 メトロクロス・オリジナル ストーリーマンガ

スーパーソフトコーナー 特集



SHARP

"走り"の差、

もう、パソコンはQDです。

ゲームも仕事もスピードスタート
クイックディスク(QD)
フロッピーの高速性とカセットの経済性を備えた新しい記憶装置です。プログラムやデータを読み取るスピードは、何とカセットの約30倍(当社2000ボーのデータレコーダ比)、もう気持ちの乗りも違ってきます。

キャラクタづくりも自在、きわだつグラフィック
PCG1000文字
グラフィックはひと味違うクリエイティブ設計。1000文字のPCGまたは320×200ドット8色フルグラフィック+24文字のPCGが使い分けられ、目的に合わせてオリジナルグラフィックが存分に駆使できます。

音楽演奏だってお手のもの
PSG2チャンネル
パソコンをよりクリエイティブに活用するためのサウンド機能として6オクターブ3重和音のPSGを2チャンネル内蔵。6重和音の音楽と2つの効果音が楽しめ、音楽演奏、サウンド効果にグンと厚みを増してきます。

日本語表示、ワープロへの活用も
漢字対応QD-BASIC
漢字対応BASICをはじめ、漢字ROMボード(オプション)、辞書ROMボード(オプション)のサポートなど、ワープロへの対応も考慮しています。

上達に合わせて進化する
64KBオールRAMのクリーン設計
BASIC以外の言語への発展性を秘めた、いわばあなたの上達に合わせて進化するシステム設計です。

●能力をグンとアップさせるRAMファイル(オプション)
●ボイスボード(オプション)を使えば、MZ-1500がしゃべるパソコンに。●「パターンエース」「住所録」「ミュージックエース」「デモエース」など、買ったその日から即使えるソフトをバンドル。

"ジョイジョイパック" 第2弾新登場!!

家族ひとりひとりが楽しめる7種類の新しいQDソフトをワンパック。

JOY JOY PACKⅡ MZ-5A002 標準価格16,800円

1 パンチボール マリオブラザース
幅広い年令層にわたって楽しめるあのマリオが、一段と興奮度を高めてフレッシュアップ。

2 任天堂の **テニス**
ゲームセンターやファミリーコンピュータで人気の高いテニスがMZ-1500で楽しめます。

3 ワープロダイアリー **ペンシル**
家族みんなで活用できる、学習機能付ワープロ+カレンダー機能。スケジュールも書き込めます。

4 ママ・キーパー
家計簿づくりはもうラクラク。数字を入力するだけで、1ヶ月のトータルもバッチリ。

5 スタディ・メイト
楽しみながら学習できる、堅苦しい勉強ソフトとはひと味違ったいわばパソコン暗記カード。

6 BASICスタディ
いちいちマニュアルを見なくても、画面との対話形式でBASICの基礎学習ができます。

7 パーティーメーカー NEW
誕生パーティをはじめ楽しい集いを効果的に演出してくれるグラフィックソフトです。



好評JOY JOY PACKⅠ(MZ-5A001)標準価格16,800円も発売中!!

TV提供番組 **"パソコンサンデー" 好評放映中!!**

●テレビ東京 ●テレビ大阪 ●テレビ愛知
毎週日曜9:30~10:00
●講師:Dr.パソコン宮永好道●司会:三波豊和・白石まるみ

"パソコンサンデー" オリジナルソフト大募集!

募集期間:昭和60年5月1日~7月31日(消印有効)
応募方法:●「一般部門」(中学生以上)と「ちびっ子部門」(小学生以下)に分けて行います。
●ゲーム・グラフィックス・ビジネスなど各種ジャンルの作品を募集します。
●作品はシャープパソコンMZシリーズ・X1シリーズ用ソフトに限ります。
●作品は未発表のオリジナル作品に限り、一人5点までの応募とします。
発　表:「パソコンサンデー」9月22日放送内で発表します。
応募先:〒540 大阪市東区京橋前之町2-2 テレビ大阪「パソコンサンデーソフト募集」係
賞　:■一般部門
〝パソコンサンデー大賞〟………1名
賞金 10万円〈副賞ビデオディスク〉
■ちびっこ部門
〝ちびっこ大賞〟…………………1名
3万円相当の図書券〈副賞コンパクトディスク〉…他、豪華商品を用意しています。

▶詳しくは最寄りのパソコンショップでおたずねください。

●

「パソコンスクーリング」のお知らせ……
●講習場所:シャープ東京支社パソコン教室☎03(260)1161●日時:6月29日(土)・7月13日(土)・7月27日(土) 各PM1:00~4:00●定員:各20名(定員になり次第締切ります)●受講料:1,000円

実感。

〈QDソフトも続々登場〉
●NEW VIP ●SCALGO ●ユーカラJ」●ワープロミニミニ
●簡漢1500●Hu BASIC ●ヴォルガード ●デゼニランド
●BACKGAMMON EXCELLENCE●サンダーフォース ●マッピー
●不思議の国のアリス ●ロードランナー ●T・N・T Bomb Bomb
●ブリザード ●ザ・コックピット ●スペースクライマー
●カーグランプリ●クレージーハウス ●暗記博士
●小学生算数シリーズ
●中学生数学シリーズ
●英単語レッスン
●スクロールディスアセンブラ
●セルフリロケータブルモニタ……





パーソナルコンピュータ
MZ-1500
標準価格 89,800円
▶写真の14型カラーディスプレイ CU-14F 1B
標準価格64,800円はオプションです。
※画面はハメコミ合成です。



資料請求券
MZ-1500
ベーマガ
7係

疾走するグラフィックス

X1F誕生。

名機X1の血統を受け継いで、NEW BASIC(V2.0)を搭載。
まさに駆けるように描ける高速グラフィック、
広がるユーザーエリア、使いやすさが違う漢字ユーティリティ……。
いまパソコンに求められる機能をトータルにバージョンアップしたX1の新星です。

Photo:Akira Mase

1 高速グラフィック

ペイント速度は従来の約35倍(X1 BASIC V1.0との比較)、中間色表現も簡単。

2 広がるメモリ空間

10段階のNEW ON命令でユーザーエリアもグンと拡大。

3 漢字ユーティリティ

一字変換、音訓変換など手軽に漢字入力(Model 20)。

●スーパーインポーズ機能：リアルな実写と色鮮やかなC.G.の合成、パーソナルテロッパ(オプション)やビデオマルチプロセッサ(オプション)と組めば本格的なビデオ編集が楽しめます。●5インチミニフロッピーディスクドライブ搭載(Model 20)：大量のデータを高速処理、パソコンの活躍の場が一気に拡がります。●漢字ROM内蔵(Model 20)：情報を見やすく、知的に。NEW BASICの漢字ユーティリティにより入力・表示も簡単です。●X1シリーズとフルコンパチブル設計：従来のX1 BASIC(V1.0)も搭載していますので、X1用市販アプリケーションソフトがそのまま使用できます。●大容量122Kバイト RAM標準実装(メインメモリ64Kバイト)●8オクターブ3重和音のサウンドゼネレータ●拡張I/Oポート(2ポート)内蔵●タイマーつきカレンダークロック内蔵

主なオプション(価格は標準価格)

●増設用ミニフロッピーディスクドライブ(Model 20用)	CZ-52F	近日発売	NEW
●熱転写漢字プリンタ	CZ-8PN1	134,800円	NEW
●漢字ROM(Model 10用)	CZ-8BK2	近日発売	NEW
●パーソナルテロッパ	CZ-8DT2	44,800円	
●ビデオマルチプロセッサ	CZ-8VP1	59,800円	
●データレコーダ(Model 20用)	CZ-8RL1	24,800円	

その日から楽しめるソフトパック "The YOKOZUNA" 同時発売！

人気のゲーム、ワープロソフトなど家族そろって使えるソフトを6本セットで新発売、初めての人でもすぐに楽しめます。

シャープ株式会社 ●お問い合わせは…シャープ㈱電子機器事業本部システム機器営業部 大阪/〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号☎(06)621-



Model 20（ミニフロッピーディスクドライブ1ドライブ内蔵）



Model 10（高速電磁メカカセットデータレコーダ内蔵）

パソコンテレビ X1F 7月1日発売

- **Model 10** パーソナルコンピュータ＋キーボード **CZ-811CE**（オフィスグレー）・**R**（ローズレッド）…………**標準価格 89,800円**
- **Model 20** パーソナルコンピュータ＋キーボード **CZ-812CE**（オフィスグレー）・**R**（ローズレッド）…………**標準価格139,800円**
- **14型カラーディスプレイテレビ CZ-811DE**（オフィスグレー）・**R**（ローズレッド）…………**標準価格 89,800円**

豊富なフルラインX1シリーズも好評発売中！



X1CK



X1Cs



X1D

X1CK	パーソナルコンピュータ	CZ-804C	標準価格139,800円
	14型カラーディスプレイテレビ	CZ-801D	標準価格 99,800円
X1Cs	パーソナルコンピュータ	CZ-803C	標準価格119,800円
	14型カラーディスプレイテレビ	CZ-801D	標準価格 99,800円
X1D	パーソナルコンピュータ	CZ-802C	標準価格198,000円
	14型カラーディスプレイテレビ	CZ-802D	標準価格128,000円

●X1シリーズ用NEW BASIC（V2.0）

CZ-112SF（カセット版）…………標準価格 7,800円
CZ-113SF（コンパクトフロッピー版）…………標準価格 8,800円
CZ-124SF（ミニフロッピー版）…………標準価格 8,800円

●いずれも、実務からゲームまで幅広くそろったX1のソフトが共通して使えるコンパチブル設計です。※カラーはそれぞれローズレッド、メタリックシルバーの2色があります。（X1のみスノーホワイトを加えた3色）

1221（大代表）東京/〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地☎(03)260-1161（大代表）またはシャープエンジニアリング㈱ 〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号☎(06)621-1221（大代表）へ。

資料請求券 X1F ベーマガ 7係

漢字処理能力が違う。ター



たとえばXFERキー……

ターボの強力な日本語処理機能をサポートするためにキーボードは、さらにパワーアップされています。HELPキーやCOPYキーに加え、日本語入力キーとしてXFERキーを採用。16ビットなみの仕様といえるこのキーの機能は、もちろんBASICでサポートされており、操作も簡単。日本語入力モードの設定もCTRL+XFER、またはSHIFT+XFERという親切設計でこの実行によりファンクションキーメニューが画面に表示され、手軽な操作でスピーディにプログラミングできます。

```
180 A$(11)="の新機能とは、漢字がプログラムの中で自由に"
190 A$(12)="使える漢字ＢＡＳＩＣ。スピード感にあふれた"
200 A$(13)="高精細グ
210 A$(14)="像を創り
220 A$(15)="ホビーか
230 A$(16)="高機能パ
240 FORI=0TO16:SYMBOL
250 WINDOW(0,0)-(400,
260 LINE( 24,112)-(28
270 LINE(120, 88)-(18
```

ターボを強力にサポートするシャープオリジナルソフトウェア

日本語処理機能、いよいよ充実

X1 turbo 用 **システム・ユーザー辞書**

■2D・5″FD版　CZ-111SF　標準価格8,800円

科学技術計算に威力

X1 turbo・X1 シリーズ用ランゲージシリーズ **FORTRAN**

■2D・5″FD版　CZ-115LF　標準価格13,800円
※当ソフトの使用にあたっては、CZ-5CPM（標準価格16,800円）が必要です。

スーパーインポーズ画像作成に、ビデオ編集に

X1 turbo 用グラフィックツール **嬉楽画**ターボ（マウス付）

■2D・5″FD版　CZ-114SF　7月発売予定

いま最も注目されている言語

X1 turbo・X1 シリーズ用 ランゲージシリーズ **C**

■2D・5″FD版　CZ-116LF　標準価格13,800円
※当ソフトの使用にあたっては、CZ-5CPM（標準価格16,800円）が必要です。

SHARP

ボの日本語はやさしく、凄い。

日本語処理機能

簡単な操作で日本語入力ができる新開発漢字BASICを標準装備。漢字変換はカタカナ、ひらがな、ローマ字のいずれからでもでき、手軽に日本語の文章が作成できます。さらに、新コンセプトの日本語処理機能を内蔵。挿入、削除、文章移動、同一文章(プログラム)をくり返し使用できるコピーなどが自在です。まさにプログラミング感覚でスピーディに文書作成が可能、企画書や報告書などビジネスはもちろん、教育、研究分野の各種レポート、論文などに幅広く活用できます。

高速・高密度グラフィック

なめらかな曲線、緻密な色表現、漢字1000文字表示など、ハイレベルな表現を可能にする640×400ドットフルカラー。ビジネスグラフやチャートの作成、高度なコンピュータグラフィックスなど新しいアート表現も楽しめます。

ビデオ編集

ホームビデオを接続するだけでコンピュータ画像やスーパーインポーズ画像をそのまま録画できる新方式採用のデジタルテロッパ内蔵(特許出願中)。ホビーはもちろん、ビデオ教材、映像カタログ、ビデオPOPづくりなど…ビデオテープを新しいメディアとして実務に活かせます。

新しい実務フィールドへ… ターボな走り



Model 30(ミニフロッピーディスクドライブ、2ドライブ内蔵)		
パーソナルコンピュータ+キーボード	CZ-852C	標準価格278,000円
Model 20(ミニフロッピーディスクドライブ、1ドライブ内蔵)		
パーソナルコンピュータ+キーボード	CZ-851C	標準価格248,000円
Model 10(高速電磁メカカセットデータレコーダ内蔵)		
パーソナルコンピュータ+キーボード	CZ-850C	標準価格168,000円
15型カラーディスプレイテレビ	CZ-850D	標準価格129,800円

▶カラーはそれぞれオフィスグレー(E)、ローズレッド(R)の2色があります。

〈X1ターボの主な特長〉■PRINT文やDATA文、REM文、ファイル名などにも直接漢字が書き込め、プログラムの作成、修正、訂正が容易■JIS第1水準漢字ROM標準実装■漢字V-RAM搭載により漢字1000文字を高速表示■高速定義を実現したユーザー定義のキャラクタゼネレータ■高速ペイント機能■新開発黒色スーパーインポーズ機能■最大85Kバイトのユーザーエリア、172Kバイトの大容量RAM■5インチ倍トラックミニフロッピー、8インチフロッピー、10MバイトハードディスクをBASICでサポート■マウス、RS-232Cなど充実したユーザーインターフェイス■専用ディスプレイテレビは世界初、640×400/640×200ドットの自動切換えを実現■ユーザーフレンドリーを追求した多機能薄型キーボード■キー配列を50音順に変換可能

※Model 10では400モードフルカラー表示、デジタルテロッパ、マウス・RS-232Cインターフェイスはオプション。また、RAMは124Kバイト、ユーザーエリアは32Kバイトです。
※画面は説明用に作成し、印刷製版で合成した写真です。ソフトは市販されておりません。

〈主なオプション〉

●増設用ミニフロッピーディスクドライブ(CZ-851C用)	CZ-51F	標準価格 39,800円
●ミニフロッピーディスクセット	CZ-501F	標準価格129,800円
●データレコーダ	CZ-8RL1	標準価格 24,800円
●熱転写漢字プリンタ NEW	CZ-8PN1	標準価格134,800円
●ビデオマルチプロセッサ	CZ-8VP1	標準価格 59,800円
●パーソナルテロッパ	CZ-8DT2	標準価格 44,800円



▲写真はModel 30です。

日本語処理機能をさらに強化して実務能力を高めたX1 turbo Model 40登場。

●熟語、地名、人名など約30,000語を収録したシステム・ユーザー辞書搭載●プログラム中で漢字が自在に使える漢字BASIC標準装備●漢字1000文字高速表示●640×400ドットフルカラー

パーソナルコンピュータ+キーボード CZ-862C 標準価格258,000円
● 14型カラーディスプレイ CU-14D1 標準価格108,000円



7月中旬発売

シャープ株式会社 ●お問い合わせは…シャープ㈱電子機器事業本部システム機器営業部 大阪/〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号 ☎(06)621-1221(大代表)
東京/〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地 ☎(03)260-1161(大代表)またはシャープエンジニアリング㈱〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号 ☎(06)621-1221(大代表)へ。

資料請求券 X1ターボ ベーマガ 7係



クラスで1番、オール5パソコン。

コンピュータ アンド コミュニケーション

科学の天才がびっくり、音楽の神童が仰天。
可能性にチャレンジする人の
PC-8001mkIISR新登場。





オールラウンドな実力は血統書つき。

幅広く豊かな才能はPC-8000シリーズの血統。ゲームから学習、ホームユース、技術計算にと、あらゆるジャンルで飛びぬけた能力を発揮します。ソフトウェアも周辺機器もPC-8000シリーズのバラエティの豊富さを受け継ぎ、応用力は無限大。グラフィックとサウンドを強力にパワーアップして、しかも抜群のコストパフォーマンスでせまります。

スタイルも言葉づかいも百点満点。

スリムでコンパクトなボディ、打ちやすく疲れにくいステップスカルプチャータイプのキーボード、活用領域を大きく広げるさまざまなインタフェースを標準装備するなど、ハードウェアはあくまで本格指向。BASICはソフトの継承と新機能を両立させるため、新しいN80SR-BASICを含め3モード。活用の幅をさらに大きく広げました。

ビジュアルエイジの心をゆさぶるアートセンス。

PC-8001mkIISRは、アートの実力もクラスでトップ。表示スピードも飛躍的にアップして高解像640×200ドット・8色モードの鮮やかな表現が可能です。また、320×200ドット・8色・2画面モードでは、優先順位つきの画面合成が可能。3次元効果や、スムーズな動きのスクロールゲームなどに楽しく応用できます。

音楽はすべておまかせの万能プレイヤー。

音づくりなら何でもOK。内蔵された最新のシンセサイザICの奏でる音色は、ピアノ、ギター、小鳥の声など豊かに49種。話題のFM音源でクオリティの高い自然な音を楽しめます。サウンドはFM3和音を含む6重和音8オクターブの迫力。オリジナルの音作りもアンサンブルも自在にプログラムできます。

※市販ソフトウェアには一部、互換性のないものがありますので、お買い上げの際はご確認ください。



新発売



名機の血統。オールラウンドパソコン

NECパーソナルコンピュータPC-8000シリーズ

PC-8001mkIISR

本体標準価格――108,000円

インフォメーション80

●PC-8001mkIISR対応ソフト紹介



PC-8001mkIISRの豊富な機能を十分に生かした専用ソフトが、続々誕生しています。ゲームから教育・ワープロまで幅広いジャンルのソフト群。可能性がますます広がってきました。

※一部発売予定のソフトもありますので、発売元にお確かめください。

	ソフトウェア名	5FD	テープ	問い合わせ先	TEL
ワープロ	JET-8001SR	●		キャリーラボ	096-363-0211
教育・家庭用	英語教科書準拠タイプ マイ英語レッスン ●ニューホライズン 中1～中3 ●ニュープリンス 中1～中3 ●ニュークラウン 中1～中3		●	データポップ	03-584-1522
	住所録くん	●		コーラル	03-486-0231
ゲーム	パックランド		●	エニックス	03-366-4251
	飛 車		●	キャリーラボ	096-363-0211
	F2グランプリ		●		
	大脱走		●		
	CHOP LIFTER	●		システム ソフト	092-714-6236
	ミッドナイトマジック	●			
	LODE RUNNER	●			
	ハイパーオリンピック1 2		●	デービーソフト	011-251-7462
	フラッピー		●		
	パックマン	●	●	電波新聞社	03-445-6111
	ドラゴンスレーヤー	●	●	日本ファルコム	0425-27-4121
	プラズマライン	●		テクノソフト	0956-33-5555
	バックギャモンエクセレント	●			
	ブラックオニクス		●	ビーピーエス	045-421-7421
	スペースアドベンチャー ゾーディアック	●	●	リバーヒルソフト	092-771-3217
	コリドール	●		光 栄	044-61-6861
	信長の野望	●			
	ザ・ミステリーゲーム(Happy fret)	●		マイクロキャビン	0593-51-6482
その他	SPPG:ピカソI(SR版)	●		サイエンスハウス	03-822-1321



高性能はヒトをやさしくする。

NECのパソコンファミリー



日本電気グループ NECパソコンインフォメーションセンター
〒108 東京都港区三田三丁目14-10(明治生命三田ビル) TEL.(03)452-8000 ※電話番号はよくお確かめのうえおかけください。

たしかな技術で世界をむすぶ

NEC

うちのパソコンが字幕スーパーを担当した。ふたりのビデオアート。

ドライブ2

ジョイスティック 1

テレビパソコンだからスーパーインポーズまでこなす。えらい。

テレビパソコン・ミスターPCは新しい楽しみ方でいっぱいのドリームマシン。テレビとパソコンがいっしょになって、これまでできなかった事も軽々こなしてしまうのです。たとえばスーパーインポーズ。すきなイラストやタイトル・字幕をビデオ画面に簡単に合成できる。ガールフレンドを主役にラブストーリーしたり、CGを合成してアートに凝ったり、も〜最高。一歩ススンで未来と遊べちゃう実に愉快なミスターPCなのです。

●テレビとパソコンを遠くから自由自在にコントロールできるユニークな赤外線方式ワイヤレスリモコンキーボード。
●テレビとパソコン画面を自由に重ねられるスーパーインポーズ機能を標準で内蔵。
●ビデオのテロップが簡単につくれる便利なビデオテロッパーソフトを添付。
●7つまでのテレビ番組を、時間がくると自動的に選局してくれる番組予約機能。
●カラフルな15色カラーグラフィック機能。
●誰でも使え実用性の高い本格派熟語変換の日本語ワープロソフト添付。
●自然な楽器音・効果音が楽しめるFM音源つき6重和音8オクターブサウンド。
●音階つき音声合成機能を内蔵。
●1024字までの実用漢字ROM内蔵。
●大容量320Kバイト／ドライブの3.5インチディスクを1ドライブ実装。
●PC-6000・PC-6600シリーズの資産を豊かに受け継ぐ豊富なソフトウェア。

●新作ソフトウェア紹介

	ソフトウェア名	会社名	3.5FD	テープ
ゲーム	サンダーボール	㈱アスキー	5,800円	3,800円
	ヘアーズ&ローターズ		5,800円	3,800円
	ドイツ・アフリカ装甲軍団		5,800円	3,800円
	オホーツクに消ゆ(2本組)		——	3,800円
	バブル大作戦	㈱エニックス	——	3,600円
	頭脳4989		——	4,800円
	ニューファンファン		——	3,800円
	ドアドアmk2		——	3,800円
	ポートピア連続殺人事件		——	3,600円
	飛 車	㈱キャリーラボ	——	4,200円
	リザード	クリスタルソフト㈱	——	4,800円
	コリドール	㈱光栄	6,800円	4,500円
	信長の野望		6,800円	4,500円
	ペナントレース		6,800円	4,500円
	ナイトライフ		7,800円	4,500円

	ソフトウェア名	会社名	3.5FD	テープ
ゲーム	チョップリフター	㈱システムソフト	6,800円	——
	ロードランナー		6,800円	——
	エフォームン		5,000円	——
	倉庫番2	㈲シンキング・ラビット	※6,800円	4,300円
	黄金の墓	ストラッドフォード・コンピューターセンター㈱	6,200円	4,800円
	続・黄金の墓		6,200円	4,800円
	ハイドライド	㈱ティーアンドイーソフト	6,800円	4,800円
	3Dゴルフシミュレーションスーパーバージョン		6,800円	4,000円
	テラ4001(テープ3本組)		6,800円	4,800円
	フラッピー	デービーソフト㈱	6,800円	——
	プラズマライン	㈱テクノソフト	6,900円	4,800円
	エキサイト四人麻雀		6,800円	4,000円
	サンダーフォース		6,900円	4,800円
	ゴルフアイランドスペシャル		6,900円	——
	バックギャモンエクセレント		7,900円	——



僕らの最上級

NECパーソナルコンピュータ PC-6000シリーズ PC-6001mkⅡSR（マーク）

本体標準価格 89,800円



C&C
コンピュータ アンド コミュニケーション

テレビパソコン PC-6601SR



Mr. PC



ブラックメタリック◀



ワインレッド◀

- ●パーソナルコンピュータ(本体・キーボード)PC-6601SR 標準価格155,000円
- ●ディスプレイテレビPC-TV151 標準価格94,800円
- ●ボディカラー:ブラックメタリック/ワインレッド

	ソフトウェア名	会社名	3.5FD	テープ
ゲーム	パックマン	㈱電波新聞社	――	3,000円
	タイニーゼビウス2		5,800円	3,500円
	ジャン狂	㈱ハドソン	6,800円	――
	野球狂		6,800円	4,000円
	フルーツパニック	㈱ポニー	4,800円	3,500円
	ディジーバルーン		――	3,500円
	はーりーふぉっくす	㈱マイクロキャビン	7,800円	4,200円
教育	動物村の計算オリンピック	㈱数研塾	――	3,900円
	漢字博士		――	3,900円
	買物博士		――	3,900円
	駅名博士		――	3,900円
	マイ英語レッスン(中学1、2、3年各学年別)	㈱データポップ	各7,000円	――
	数学Teacherシリーズ	ハル学習教室	各30,000円	各4,000円
	社会Teacherシリーズ		各 9,000円	各4,000円
	国語Teacherシリーズ		各 6,000円	各3,000円

	ソフトウェア名	会社名	3.5FD	テープ
教育	算数Teacherシリーズ	ハル学習教室	9,000円~	各3,000円
	English Teacherシリーズ		各30,000円	各3,000円
	定期テスト対策編(中学1、2、3年各学年別)		各 6,000円	各6,000円
	まんてんくん(No.1、No.2、No.3 全3巻)	㈱ランドコンピューター	各 6,800円	――
ビジネス	日本語ワープロJETシリーズ	㈱キャリーラボ	※未定	――
	KNJ-60 66SR	プライム会 システム イン 鹿児島	12,800円	――
	KNJ-60SR		12,800円	――
	顧客管理まいど		12,800円	――
	ユーカラカード	㈱東海クリエイト	28,000円	――
	TURBO PASCAL	㈱マイクロソフトウェアアソシエイト	29,800円	――
	PEACH CALC		29,800円	――
	PEACH TEXET		29,800円	――
ホーム	奥 様	テクニカルソフト㈱	29,000円	――
書籍	P6おもしろブックス(全7巻)	エーアイソフト㈱	各680円	
	PC-8801mkII SR PC-8001mkII SR、PC-6001mkII SR FM音源スーパーサウンド	㈱秀和システムトレーディング	1,900円	

※は近日発売です。



高性能はヒトをやさしくする。
NECのパソコンファミリー



日本電気グループ NECパソコンインフォメーションセンター
〒108 東京都港区三田三丁目14-10(明治生命三田ビル) ☎(03)452-8000
※電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。

たしかな技術で世界をむすぶ
NEC

選べるディスプレイ。

NECのパソコンは、国内実績No.1。
その実力で、豊富なソフトウェアで、選ばれています。
多様なラインアップのパソコンにあわせて、
ディスプレイも、フルラインアップ。No.1の顔です。



❶14型高解像度カラーディスプレイPC-KD851
標準価格……………………………158,000円



❸14型高解像度カラーディスプレイPC-KD551K
標準価格……99,800円



❹14型カラーディスプレイPC-KD251K
標準価格……59,800円



❺14型カラーディスプレイPC-KD252
標準価格……67,800円



❻14型高解像度カラーディスプレイPC-KD651
標準価格……198,000円



⓬14型高解像度モノクロディスプレイPC-MD651
標準価格……59,800円



⓭14型高解像度カラーディスプレイPC-8853N
標準価格……168,000円



⓮14型高解像度モノクロディスプレイPC-8851
標準価格……58,800円



⓯12型高解像度モノクロディスプレイPC-8841
標準価格……44,800円



⓰12型グリーンディスプレイPC-8050N
標準価格……29,800円

型式	サイズ	ブラウン管色	表示文字例			入力信号方式	ドットピッチ	適応機種									☆は高解像度
			文字数	文字×行	ドット			PC-100	PC-9801E,F,M	PC-8801mkII	PC-8801mkIISR	PC-8001mkII 8001mkIISR	PC-6601SR	PC-6001mkIISR	PC-6601	PC-6001mkII	
①PC-KD851	14	カラー	2000 (最大4050)	80×25	5×7	アナログ デジタル RGB	0.31		◎	◎	○						☆
②PC-KD852	14	カラー	2000 (最大4050)	80×25	5×7	アナログ	0.39				○						☆
③PC-KD551K	14	カラー	2000 (最大4050)	80×25	5×7	デジタル	0.39		○	○	◑						☆
④PC-KD251K	14	カラー	2000	80×25	5×7	デジタル	0.48		○1.2	○1		○	○	○	○	○	
⑤PC-KD252	14	カラー	2000	80×25	7×7	デジタル	0.50		△1.2	△1	△1	△	●	●	●	●	
⑥PC-KD651	14	カラー	2880	横置90×32 縦置64×45	8×16	アナログ RGB	0.31	○									☆
⑦PC-KD351	14	カラー	2000	80×25	5×7	デジタル	0.39		○1.2	○1	○1	○	○	○	○	○	☆
⑧PC-60M43	14	カラー	800	40×20	7×9	デジタル	0.7		△1.2	△1	△1	△	●	●	●	●	
⑨PC-KD301	12	カラー	2000	80×25	5×7	デジタル	0.36		○1.2	○1	○1	○	○	○	○	○	☆
⑩PC-KD201	12	カラー	800	40×20	7×9	デジタル	0.63		△1.2	△1	△1	△	●	●	●	●	
⑪PC-6042K	12	カラー	800	40×20	7×9	コンポジット	0.63						○※	○※	○	○	



高性能はヒトをやさしくする。
NECのパソコンファミリー

国内実績 No.1

選ばれたパソコンに、

C&C
コンピュータ アンド コミュニケーション



新発売

❷14型高解像度カラーディスプレイPC-KD852
標準価格……………………………99,800円



❼14型カラーディスプレイ
PC-KD351
標準価格………99,800円



❽14型カラーディスプレイ
PC-60M43
標準価格………65,800円



❾12型カラーディスプレイ
PC-KD301
標準価格………89,800円



❿12型カラーディスプレイ
PC-KD201
標準価格………59,800円



⓫12型カラーディスプレイ
PC-6042K
標準価格………56,800円



⓱12型アンバーイエロー
ディスプレイPC-8047
標準価格………46,800円



⓲9型グリーンディスプレイ
PC-8046
標準価格………35,800円



⓳12型グリーンディスプレイ
PC-6041
標準価格………36,800円



⓴14型カラーディスプレイ
PC-KD552
標準価格………112,000円



㉑15型ディスプレイテレビ
PC-TV151
標準価格………94,800円
(ブラックメタリック・ワインレッドの2色があります。)

型式	サイズ	ブラウン管色	表示文字例			入力信号方式	ドットピッチ	適応機種									☆は高解像度
			文字数	文字×行	ドット			PC-100	PC-9801E,F,M	PC-8801mkII	PC-8801mkIISR	PC-8001mkII 8001mkIISR	PC-6601SR	PC-6001mkIISR	PC-6601	PC-6001mkII	
⑫PC-MD651	14	モノクロ	2880	横置90×32 縦置64×45	8×16	輝度・同期セパレート	—	○									☆
⑬PC-8853N	14	カラー	2000(最大4050)	80×25	5×7	デジタル	0.31		○	○	◑						☆
⑭PC-8851	14	モノクロ	2000(最大4050)	80×25	5×7	コンポジット	—		○	○	○						☆
⑮PC-8841	12	モノクロ	2000(最大4050)	80×25	5×7	コンポジット	—		○	○	○						☆
⑯PC-8050N	12	グリーン	2000	80×25	5×7	コンポジット	—		○1.2	○1	○1	○	○	○	○	○	
⑰PC-8047	12	アンバーイエロー	2000	80×25	5×7	コンポジット	—		○1.2	○1	○1	○	○	○	○	○	
⑱PC-8046	9	グリーン	2000	80×25	5×7	コンポジット	—		○1.2	○1	○1	○	○	○	○	○	
⑲PC-6041	12	グリーン	2000	80×25	5×7	コンポジット	—		○1.2	○1	○1	○	○	○	○	○	
⑳PC-KD552	14	カラー	2000(最大4050)	80×25	5×7	デジタル	0.43		■	■	◑,■						
㉑PC-TV151	15	カラー	2000	80×25	7×7	デジタル	0.49		△1.2	△1	△1	△	●	●	●	●	

(注1)△印は別売ケーブルPC-8091Kが必要です。(注2)●印は15色表示が可能です。(注3)◑印は8色表示。(注4)■印は漢字を表示した時、文字が見えにくくなる場合があります。
(注5)◎は映像信号入力はデジタル方式で8色表示となります。 1.…縦200ライン表示です。2.…Text画面での漢字の取扱いはできません。
(注6)※印は接続にはRFアダプタ(PC-6044SR)が必要です。

日本電気グループ　NECパソコンインフォメーションセンター
〒108 東京都港区三田三丁目14-10(明治生命三田ビル)………………☎(03)452-8000　※電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。

セブンセブンの兄貴ブン。

3.5インチと400ラインで、キミも一気に才能多重。

FM-77*L4*(エルフォー)は、ホビーはもちろんホームユースでも大活躍。バランスのとれた高性能で、みんなの期待に同時にこたえるオールラウンドパソコンです。●時代の主流、3.5インチマイクロフロッピィ採用。●時代に先手、400ラインモード標準サポート。●漢字ROM+400ラインで高品位ワープロの実力。●1MB/ドライブの大容量フロッピィをサポート。●メインメモリは128KB。漢字対応のF-BASIC V3.5が威力を発揮。●8オクターブ・三重和音のサウンド機能。●拡張性にすぐれたカード群。RS-232C、MIDI、マウス、音声合成、いま注目のFM音源カードなど。







3.5インチ時代の400ラインパソコン

FM-77 L4

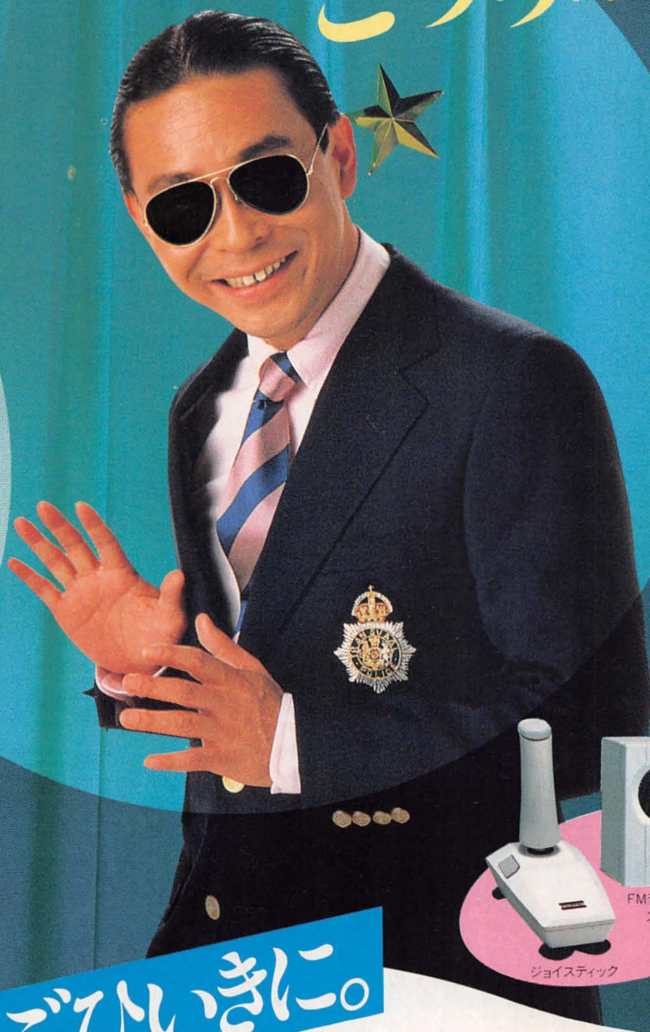
エルフォー

¥238,000(本体価格・FM Logo付)

どっちもなにブン

富士通

でもって、こっちが弟ブン。



FM音源、ジョイスティックで、キミも遊びの免許皆伝。

FM-77L2(エルツー)は、明るく元気なホビーパソコン。音は出るは、棒は動くは、色は変わるは、スコアは上がるは。毎日ホントに、たァのしくってたまりマシン。●3.5インチマイクロフロッピィ2ドライブ内蔵。●シンセサイザは、FM音源3音を含めて合計9音の豪華装備。●如意棒、はりきる。ジョイスティック標準添付。●鮮やか8色グラフィック機能。●標準実装の漢字ROMで充実の日本語対応。●FM-7と互換性のあるF-BASIC V3.0。●スーパーインポーズでオリジナルの映像をプロデュース。●メインメモリは64KB標準実装。●バラエティ豊かなオプションを用意。





ごひいきに。

3.5インチ時代のホビーパソコン

新登場 FM-77L2

エルツー

¥193,000(本体価格・FM Logo付)

すぐれたコストパフォーマンスを実現した興奮パソコン FM-NEW7
¥99,800(本体価格)

OS-9装備のハイグレード・パソコン FM-11 AD2+
¥325,000(本体価格・ワープロソフト付)

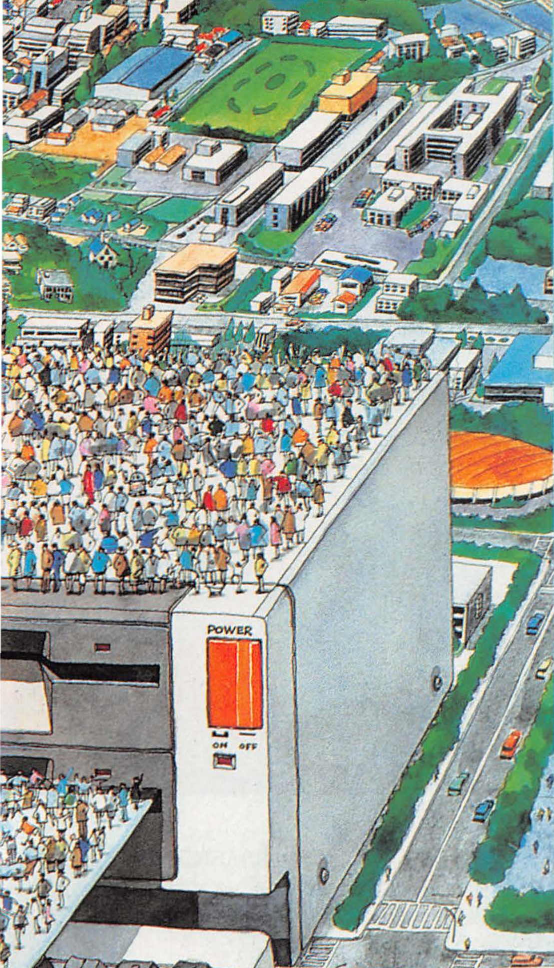
※画面は、ハメ込み合成です。※仕様は予告なく変更することがあります。

富士通株式会社 ●パソコン販売推進統轄部 〒100 東京都千代田区丸の内1-6-1 ☎(03)216-3211

マイコンスカイラブ ●丸の内(03)215-2392 ●秋葉原(03)251-1448 ●札幌〈時計台ビル〉(011)222-5476 ●仙台(0222)66-8711 ●名古屋〈第2アメ横ビル〉(052)251-7231 ●大阪(06)344-7628 ●広島(082)247-3949 ●福岡〈開設準備室〉(092)471-7203

■3.5インチマイクロフロッピィディスクは、富士通純正品をご使用ください。お問い合わせは 富士通サプライ株式会社 ☎(03)434-0141


品質を大切にする〈技術の日立〉
HITACHI
S1 PERSONAL COMPUTER
HITACHI MB-S1/40
広大なビット空間の〈S1〉
それは，1Mバイト時代の
一大モニュメントだ。
HUMANICATION
●カタログをご希望の方は，資料請求券をハガキに貼り住所・氏名・年齢をご記入の上，〒105 東京都港区西新橋2-35-6 第三松井ビル 日立家電販売株式会社・宣伝部パソコン係まで。



日立パーソナルコンピュータ

S1

〈S1〉に、1Mバイトのディスクが載った。
モデル30，モデル40 —— 新発売！

独特のシステムアーキテクチャーで1Mバイト時代をリードした〈S1〉。メモリエリア1Mバイトを確保し、ハイスペックマシンならではの多様性を具現化した〈S1〉。しかも、ハイコストパフォーマンスを見事に実現したのです。この〈S1〉シリーズに、新たに、1Mバイト/Dの高密度ミニフロッピーディスクを搭載した、モデル30（1基搭載）とモデル40（2基搭載）が加わりました。多様化するパソコンホビー、そしてパーソナルビジネス処理に…。大量データ，大形プログラムに余裕を持って対処する〈S1〉シリーズです。また，〈S1〉専用ワークツールの《ビジネスパック》も併せて発売しました。ビジネス処理に必要なメモリ（拡張RAM）と，ソフトウェアをパックにしたこの《ビジネスパック》により，〈S1〉は，日本語表示ビジネスシステムになります。

おかげさまで75年
株式会社 日立製作所

トップホビーから パーソナルビジネスまで。〈S1〉シリーズ堂々のラインアップです。



モデル40（MB-S1/40）本体
……………………￥298,000

1Mバイト/Dミニフロッピーディスクを2基搭載し，漢字ROMも内蔵のビジネスライクなシステムです。別売の《ビジネスパック》を使用すれば，日本語表示ビジネスシステムとなります。



モデル30（MB-S1/30）本体
……………………￥198,000

1Mバイトミニフロッピーディスク1基搭載。ビデオスーパーインポーズプレイなど，トップホビーにはうれしいコストパフォーマンスの高いシステムです。



モデル20（MB-S1/20）本体
……………………￥178,000

漢字ROM内蔵，日本語ワープロソフト付きのパーソナル漢字システムです。



モデル10（MB-S1/10）本体
……………………￥128,000

入門から，グラフィックプレイやホビーに…。ハイスペックマシンへの登龍門としての基本システムです。



近日発売

モデル10AV（MB-S1/10AV）本体
……………………￥178,000

ビデオスーパーインポーズ機能，ステレオサウンド出力標準装備の先進AVパソコンです。

※上記写真中のカラーディスプレイ，パソコン対応カラーテレビ，マウスは別売です。



HITACHI NEW TECHNOLOGY

生活と技術をむすぶ
日立家電販売株式会社
〒105東京都港区西新橋2-15-12(日立愛宕別館)TEL(03)502-2111

資料請求券 S1-B6

全知全能

CASIO



■独立関数キーで使える、充実の65関数

あらゆる分野の科学技術計算に応える、豊富な65関数を内蔵。しかも独立関数キーですから操作性も抜群。10進↔16進や直線回帰などプロフェッショナルの高度な要求にも、幅広くお応えします。

■ワイドで見やすい、24桁大型表示

長い数式やプログラムもラクラク入力。計算結果も一目でわかります。データ入力にも、ゲームにも、うれしいワイド表示です。

■持ち運びに便利。ハードタイプのコンパクト設計

液晶表示部と関数キー部を分離したコンパクト設計ですので、使う時は大きく、使い終われば小さくたためます。しかも、ハードタイプのボディで内部をしっかりガード。

■繰り返し計算に威力、数式記憶機能

複雑な関数計算も、数式をあらかじめ記憶(最大62文字)させておけば、変数の値を入力するだけで答が求められます。プログラミングなしで使える便利な機能です。

■幅広い応用が可能、強力BASIC言語

関数機能、データバンク機能とリンクするパワフルなBASIC言語搭載。RAMも4KBと必要十分。便利な10分割プログラムで、複数のプログラムも同時に記憶します。

■多種多様に使える、データバンク機能

公式や定数、規格値、さらに電話番号やスケジュールなど、文字や数字を記憶します。必要な時にすぐに情報が呼び出せる使い方多彩の機能です。

■仮想コンピュータCOMP-Xをシミュレート、アセンブラ(CAP-X準拠)機能

情報処理技術者試験に出題されるCAP-Xを想定して作られたアセンブラ機能を内蔵。仮想コンピュータCOMP-Xを実際にシミュレートすることができる画期的な機能。国家試験突破に威力を発揮します。

●大きさ〈開いて〉幅142、奥行142、厚さ9mm、〈閉じて〉幅142、奥行71、厚さ18mm ●重さ157g(電池込み)

便利さ広がるオプション群
●ミニキャラクタープリンタFP-12S ¥16,500 ●カセットインタフェイスFA-5 ¥4,500
●プリンタケーブルSB-2 ¥3,500

登場 スーパー ポケット・コンピュータ FX-780P 新発売 ¥22,800

(付属品:操作マニュアル、アセンブリ言語入門書)

●2スロットの「RAMカード」方式採用。使いやすい、見やすい、カタカナ入力。



PB-500 ¥24,800

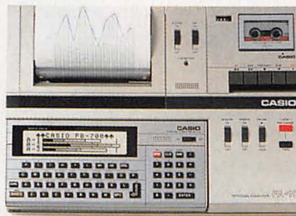
●2スロットの「RAMカード」方式採用。高度な科学技術計算もらくらくOK。



ワンキー関数

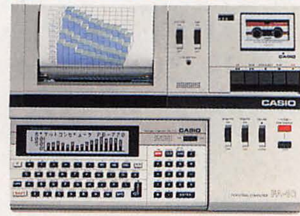
FX-750P ¥24,800

●ワイドグラフィックのハンディパソコン。



PB-700 ¥34,800(本体価格)

●最大32KBの大容量、豊富な51関数機能。



PB-770 ¥39,800(本体価格)



CPC(カシオ・ポケットコンピュータ・クラブ)会員募集

プログラムを送ってCPCのメンバーになろう。CPC会員、ただいま大募集。

CPCとは、Casio Pocket Computer Club(カシオ・ポケットコンピュータ・クラブ)の略。カシオのポケットコンピュータを使っているみんなの楽しいコミュニティクラブです。メンバーになると、うれしい特典がいろいろ。あなたもCPCのメンバーになってみませんか。

●入会方法:カシオのポケットコンピュータによるあなたのオリジナルプログラム(未発表のものに限る)を使用方法を明記の上、封書にてお送りください。●特典:CPC会員証がもれなく進呈されます。また、機関紙「タッチ&プレイ」が一年間無料送付されます。※優秀作品に関してはプログラムライブラリーに採用させていただきます。なお、お送りいただいたプログラムの権利は弊社に帰属します。●宛先:〒160 東京都新宿区西新宿2-6 新宿住友ビル カシオ計算機株式会社 電卓企画部CPC係



会員証

カシオ計算機株式会社　営業本部 〒160 東京都新宿区西新宿2-6新宿住友ビル☎03(347)4811(代表)

資料請求券 MBM-7

TOSHIBA

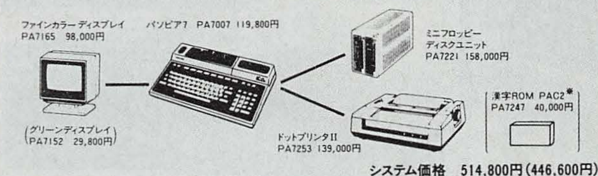
システムでひろがるね。


岡田有希子

学習にも、ビジネスにも、自由なシステムが組めるパソピア7。

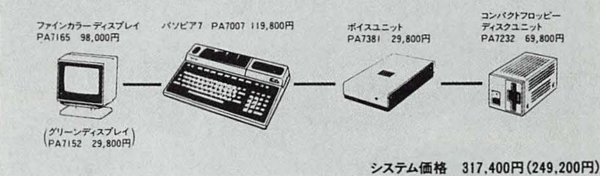
ずらりとそろった周辺機器。パソピア7を核に、さぁ、どんなコンピュータワールドが拡がるのか。思うままにシステムを組む。学習に、ゲームに、オリジナルプログラム作成に、ますます創造力を刺激するパソピア7。もちろんビジネスにも即対応。汎用簡易言語や日本語ワープロとしてだけでなく、CP/Mにより、高級言語や、さらに豊富なソフトウエアの活用も可能。拡張性でも差をつけたパソピア7。個性の数だけシステムが組める。

SYSTEM 1 OA・ビジネス用途として、CP/Mも使える



システム価格 514,800円(446,600円)

SYSTEM 2 音声合成を楽しむなら



システム価格 317,400円(249,200円)

●( )内のシステム価格は、グリーンディスプレイとの組合わせの場合です。●※印の商品は、システム価格に含まれません。●日本語ワープロを使用する場合、漢字ROM PAC2が必要です。

PASOPIAシリーズ
●パソピア1600 ●パソピア16
●パソピア7 ●パソピアミニ
●パソピアIQ

パソピアのお問い合わせ・ご相談はPASOPIAインフォメーションセンター(03)457-2951

使い方360度 SOUND & GRAPHICS 東芝パーソナルコンピュータ PASOPIA 7

●資料ご請求は、資料請求券を貼り、住所・氏名・年令・職業を明記し、〒105東京都港区芝浦1-1-1㈱東芝 OA機器事業部(03)457-2951までお申し込みください。●パソピアを実際にお試しになりたい方は、お近くの東芝パソコンサロン札幌(011)221-5023/仙台(0222)67-5018/大宮(0486)51-1100/秋葉原(03)255-0901/銀座(03)574-0941/渋谷(03)499-5571/名古屋(052)202-1048/大阪(06)344-0765/広島(082)249-6762/福岡(092)481-0522/パソピア富山(0764)91-2877まで、どうぞ。

資料請求券
PASOPIA7
マイコンBASIC

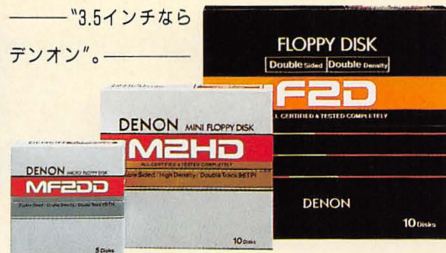
エネルギーとエレクトロニクス
E&Eの東芝……科学万博-つくば'85 東芝館の超リアル体感映像「ショウスキャン」。 (承)III-E-0006

フロッピーディスク
DENON

```
10 FOR I=1 TO 10
20 PRINT "3.5インチ ト デンキ ガ アレバ"
30 PRINT "ボク ハ イツデモ"
40 PRINT "ジョウキゲン"
50 NEXT I
60 END
```



小さくっても大容量、おまけにそのすぐれたデータ・クオリティがうれしい、 デンオンの3.5インチフロッピーディスク。今や、ゲームを組むならデンオンと組め、というのが、ゲームフリークの新しい常識になりそうな気配です。さあ、キミも頭にしっかりインプット——"3.5インチならデンオン"。——



豊富に揃ったデンオン・フロッピーディスクシリーズに、3.5インチ・マイクロフロッピーディスクMFシリーズ新登場。3.5インチでありながら5インチと同じ記憶容量を実現し、MF2Dは5インチM2D、MF2DDは、5インチM2DDとの互換性を持っています。

3.5インチ	MF1DD(片面・倍密度)/MF2D(両面・倍密度)
	MF2DD(両面・倍トラック・倍密度)
5インチ	M1S(片面・単密度)/M1D(片面・倍密度)/M2D(両面・倍密度)
	M2DD(両面・倍トラック・倍密度)/M2HD(両面・高倍密度)
8インチ	F1S-128(片面・単密度)/F2D-256(両面・倍密度)
	F2D-512(両面・倍密度)/F2D-1024(両面・倍密度)

お問い合せ、資料のご請求は、品名を明記して、
日本コロムビア株式会社 電機営業本部宣伝課 DENONグループ ベーシックマガジン係へ。〒107 東京都港区赤坂4-14-14 TEL03-584-8111

TOSHIBA

有希子、恋レター打ちました。

ぽっ

十八歳の恋レター
岡田有希子

あなたから
1万キロメートルも離れた
水辺の国から
恋しい人へ、エアメール
遠く離れて
気持は前より近づくみたい

岡田有希子

MSX

ワープロソフト内蔵のMSX、東芝から。

東芝ホームコンピュータ 64Kバイト HX-21 ¥79,800 FOR BETTER LIFE

ちり〜んちり〜んピッポッパッ…。風鈴の音を耳にキーを打つ。夏のひと夜、ワープロで一句ひねるってのはどうかな。パソピアIQなら簡単なシステムアップでワープロできるし、通信機能を使えば遠くのコンピュータフレンドに送ることもOK。有希子が提案する、ちょっぴり風流なサマーナイトのすごし方です。

●日本語ワープロソフト内蔵のMSX(別売漢字ROM必要)
こんなにカンタン。漢字ROM+プリンタで即、ワープロに変身!

●漢字ROMカートリッジHX-M200 ¥29,800 ●ドットプリンタHX-P550 ¥84,800

- ●マニアに応える本格機能。拡張BASIC搭載
- ●電話で交信。RS-232Cインタフェース装備
- ●好みの画像が自由に選べる。映像3出力対応
- ●ダブルサイズの楽しみ。ステレオ音声出力装備
- ●システムアップに威力を発揮。ダブルスロット
- ●未来志向のデザイン。軽いタッチの本格的キーボード
- ●目的に合せてフリーセレクト。多彩に揃ったMSXソフト

※映像3出力はHX-21、22に装備。RS-232CインタフェースはHX-22に装備

ワープロソフト内蔵のHX-20シリーズ。

64Kバイト	HX-20	¥69,800 FOR BETTER LIFE
64Kバイト	HX-21	¥79,800 FOR BETTER LIFE
64Kバイト	HX-22	¥89,800 FOR BETTER LIFE

64Kバイト HX-10DPN ¥69,800 FOR BETTER LIFE

Tシャツ&ポスター
有希子のサマーメモリー・プレゼント
期間:6月1日〜7月31日

期間中、パソピアIQ(全機種対象)を買うと、**もれなくオリジナルTシャツと有希子ちゃんの特製ポスターがもらえちゃう。**
くわしくは店頭で——。

MSX マークはマイクロソフト社の商標です。

資料のご請求は 〒105 東京都港区芝浦1-1-1
株式会社東芝 家庭情報システム営業部 ☎03(457)3777

PASOPIA IQ

資料請求券
パソピアIQ
マイコンBASICマガジン
7月号

E&E(エネルギーとエレクトロニクス)の東芝……科学万博-つくば'85 東芝館の超リアル体感映像「ショウスキャン」。 (承)III-E-0006



(これからのMSX、

①3スロット装備 ②RGB出力内蔵

①・②・③をすべて備えて
59,800円で
新 発 売

YAMAHA YIS503II
HOME PERSONAL COMPUTER



3つの条件。)

③RAM64KB



精悍なブラックフェイス。しかも全身に強力なパワーをみなぎらせたヤマハの新MSX。これはまさに、ハイグレードな正統派マシンだ。

MSXも、ここまでグレードアップできる。ヤマハがその可能性をとことん追求しました。さり気ないデザインの内に秘めた、数々の高性能。ヤマハの優れた拡張性・拡張機能に磨きをかけ、しかも、このクラスでは考えられないプライスで登場しました。その強力さと、拡張性は、まさにストロングという名を与えるにふさわしい。

メインRAM64KB、VRAM16KBを標準装備した大容量マシン。

大容量64KBのメインRAMを搭載。MSX仕様のソフトにすべて対応し、MSX-DOS版ソフトをはじめ、今後充実してくるDISK版のソフトにも対応。本格的システムの構築を可能にしました。

ヤマハ独自の3スロットを装備。拡張性をフルに加速してくれます。

2つの標準スロットに加えて、ヤマハ独自のサイドスロットを用意。様々なヤマハの拡張ユニットを接続して、個性的なシステムアップが可能です。ディスクシステムへの移行もスムーズに行なえます。

鮮明画像を実現するRGB出力端子も装備。目を見張る美しさです。

くっきりとした鮮明画像が楽しめる21ピンの※RGB出力端子を装備。高精度のカラーモニターで、優れたグラフィック能力を活かします。さらに、RF出力、ビデオ出力も装備。どんなTVにも接続できます。他にも、使いやすいステップスカルプチャーキーボード、キーボードアングルアジャスタなどを装備。まさに全身が正統派のMSXです。



●マウス、フロッピーディスクドライブ、ケーブルは別売です。

ホームパーソナルコンピュータ

YIS(ワイズ)503II

RAM 64KB + VRAM 16KB

本体価格 ¥59,800

〈主な仕様〉●CPU:Z80A●RAM:64KB+VRAM16KB●ROM:32KB(MSX-BASIC)●表示能力:40文字×24行/32文字×24行●グラフィック表示:256×192ドット●カラー:16色

※RGB出力の使用には、RGBケーブル(RC-01 ¥5,500)が必要です。

●上記の製品のお求めは、もよりの電器店、パソコン専門店、オーディオ店、有名スーパー、百貨店でどうぞ。

●ヤマハMSXインフォメーションセンター 東京 TEL 03(255)4487 大阪 TEL 06(251)0535 ●資料請求は、〒430-91浜松市浜松郵便局私書箱3号日本楽器製造株式会社AY-X1係まで。

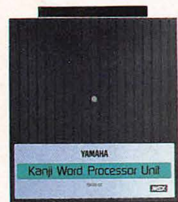
プラス・ヤマハで、君のMSXの

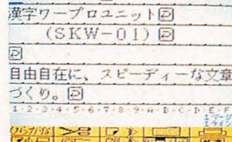
（カンタン操作で、楽しいワープロの世界へ）

WORD PROCESSING

漢字ワープロユニットSKW-01 ……………… ¥39,800

MSX規格のコンピュータに、SKW-01を接続するだけで、本格的日本語ワープロにシステムアップさせることができます。●見やすい横15文字×縦6行の画面内に文章を作成。JIS第1水準の漢字を含む3,564字種を持ち、内蔵の文字以外に任意の文字や記号を作って30個まで登録が可能。漢字変換は、カタカナ/かな/ローマ字のいずれでもOKで、さらに音読み、訓読みのどちらからでも変換することができます。レイアウト表示、センタリング、アンダーライン等の豊富な機能を使い、一度に12,000文字までの文書の作成/編集が可能（本体RAM32KB以上のMSX使用時）。縦書・横書も出力することができ、文書の保存は、カセットやデータメモリカートリッジを使って行なうことが可能です。

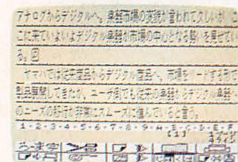




NEW DISK日本語ワープロユニット SKW-05 ¥49,800（ディスクサポート版）

SKW-01の機能を受け継ぎながら、外部記憶にディスクも使える機能強化版のワープロユニット。新たに半角文字も加えて、JIS第1水準の漢字を含む3,979文字種が使えます。従来のMSXでの使用はもちろん、MSX2では、一行横30文字の表示を選択可能。また、一度に編集できる文字数は、32Kまたは64KのMSXでは7,965文字ですが、RAM128Kメモリマッパ装備のヤマハYIS604/128なら6倍の47,790文字となり、さらに全体を6つの「章」に分けて管理することが可能です。●漢字変換は、カタカナ/かな/ローマ字のいずれからでも、また、音読み、訓読みのどちらからでも変換することができます。作成文書は横書でも縦書きでも出力可能。DISKシステムを組めば、本格的ワープロシステムが構成できます。（本体RAM32KB以上のMSXで使用）

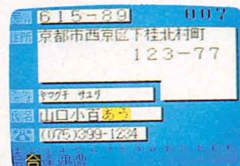






漢字住所録YRM-16 …… ¥7,800（SKW-01と併用）

MSXを漢字住所録として使えるソフト。漢字での入力ができ、音/訓どちらからでも変換可能。●登録住所の追加・削除・変更も容易です。●任意の項目での並べ替えや、特定の項目の検索もスピーディ。●宛名ラベルや、（PN-01を使えば）ハガキ、情報カードへの直接印刷もOK。年賀状やカードの宛名書きなどに威力を発揮します。



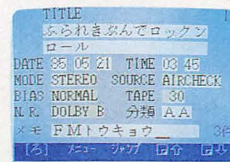
NEW 漢字枠組自在YRK-01 ¥9,800（SKW-01と併用）

漢字ワープロユニットと併用して、A4版4ページの任意の場所に枠を設定しながら、作表や作文のレイアウトがイメージ通りにこなせるソフト。見やすい編集画面で、罫線や枠引き線も容易。熟語登録や外字登録、切り貼り、検索も可能。さらに、半角、全角、倍角の3種の文字サイズが使え、画面上の数字の四則演算もこなすなど、多彩な機能を搭載しています。



NEW 漢字カセットラベラYRK-02 ¥7,800（SKW-01と併用）

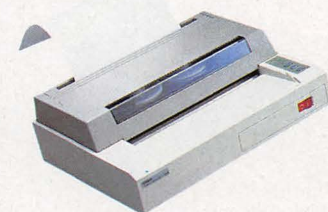
漢字ワープロユニットと併用。オーディオテープや、カセットテープの録音・録画内容をデータ入力。テープライブラリー管理が手軽にできます。一覧表印刷、データの並べ替え、検索も自在。テープケースのラベル印刷も可能。





熱転写プリンタPN-01 ……………… ¥89,800

漢字ワープロの特長を100%活かすプリンタ。便利な各種用紙対応型。高密度の16ドットヘッドで美しく静かな印字。ハガキや名刺にも直接プリント可能。ワープロ以外にも多彩に使えるMSXプリンタです。●プリンタケーブルCB-01 ¥5,000 ●サーマルリボン PN-01RB ¥3,900（黒）、PN-01RC ¥4,800（カラー）





※YRM-11～15、及びYRM-51・52は、各々SFG-01、SFG-05のどちらと組合わせても使用できます。
但し、YRM-51・52とSFG-05の組合わせの場合のみ、ディスクの使用が可能になります。
※拡張ユニットと他のソフトの併用には、2個のスロット、またUDC-01と拡張ユニット、他のソフトの組合わせでは3個のスロットが必要です。
※DISKとソフトを併用する場合は、2個以上のスロットが必要です。

ユニットコネクタUCN-01……¥7,800
好評のヤマハ拡張ユニットが、すべてのMSXのROMカートリッジスロットに接続できるコネクタ。



世界を拡げよう。

(FM音源で楽しむ最先端デジタルシンセ)
MUSIC PERFORMANCE

FMサウンドシンセサイザユニットSFG-01……………………¥19,800
●FM音源採用。8重和音。46種の音色データ内蔵。キーボード/MIDI/ステレオ出力端子を装備。

NEW FMサウンドシンセサイザユニットII SFG-05¥29,800(DISKサポート版)
SFG-01をより使いやすくバージョンアップしたソフト。「FM音源」を駆使して作りあげた46類のプリセットボイスのリアルな音色を内蔵。見やすいライブ感覚の画面表示。

FMミュージックマクロYRM-11¥7,800
FM音源をBASICでコントロール。同時4音色の演奏や、音声合成もOK。(RAMは32KB以上必要)

FM音色プログラムYRM-12…¥7,800
FM音源のパラメータをコントロールして、独自の音色を作れるソフト。作成した音色は、SFG-01やYRM-11、YRM-15などで使用。より多彩に楽しむことができます。

FMミュージックコンポーザYRM-15¥7,800
TV画面の五線譜に演奏情報を入力。自動演奏が楽しめます。

NEW FMミュージックマクロII YRM-51(DISKサポート版)¥9,800
FM音源をBASICでコントロール。多彩な音楽プレイや音声合成もOK。

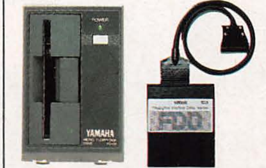
NEW FM音色プログラムYRM-52(DISKサポート版)¥9,800
FM音源の音色調整や音創りに。

プレイカードセット ZPA-01…¥12,800
本体に接続するだけでおなじみのプレイカードによる自動演奏が楽しめるソフトです。SFG-01、05と組めば、よりリアルなサウンドが楽しめます。

NEW ミュージックキーボードYK-20 ¥29,800(49鍵・譜面台付)●YK-10(49鍵)¥29,800、YK-01(44鍵)¥17,800



NEW マイクロフロッピーディスクドライブFD-05…………¥64,800
720KBの大容量。本格的システムに。
●別売フロッピーディスクインターフェースケーブルFD-051¥25,000



NEW 3.5インチフロッピーディスクMF2-DD¥1,750
720KB両面倍密。



(TV画面は、僕らのキャンバス)
GRAPHICS

グラフィックカードセットZGA-01¥19,800
カードを使ったユニークなグラフィックソフト。●12枚のカードに記憶させた84種類ものグラフィックデータを使って自由な作画が可能。●ライン、サークル、ボックスなども簡単に描け、16色をフルに使えます。

NEW グラフィックアーティストGAR-01 ¥7,800(DISKサポート版)
MSXマウスを使ってなめらかな曲線を描いたり、様々な特殊効果などがOK。
©財団法人ヤマハ音楽振興会

NEW MSXマウスMU-01¥12,800
画面を見ながら机の上でマウスを動かし、ボタンを押すだけの、スピーディで楽しいポインティングデバイス。ジョイスティック端子に接続。

データメモリカートリッジUDC-01¥9,800
4Kバイトの容量を備えた便利な外部記憶装置。

32K拡張RAMカートリッジURM-01¥9,800
32KB MSXのRAM容量を手軽に64KBに拡張。



ミュージックパフォーマンスの楽しさを拡げる応用ソフト。

制作:財団法人ヤマハ音楽振興会
発売:日本楽器製造株式会社

COMPUTER MUSIC COLLECTION
ミュージックコンポーザ用の演奏データによる曲集

FM音源のリアルなサウンドで自動演奏が楽しめるソフトです。
Vol.6/スクリーン CMC-06 ¥2,400
●Vol.1/月の光(クラシック) ●Vol.2/スウィートメモリーズ(ミューミュージック) ●Vol.3/素顔のままで(ポップス) ●Vol.4/ビートルズ ●Vol.5/ピーターと狼 各¥2,400

COMPUTER MUSIC WORK SHOP
ミュージックマクロ用コードマスター用アプリケーション

キーボードやギターコードを画面上に表示。さまざまな基本型や展開型を教えてくれます。
③ギター・コードマスター1
①キーボード・コードマスター CMW-01 ¥3,000 ②キーボード・コードプログレッションICMW-02¥3,000(各テープ1本入)

FM VOICE DATA
(拡張音色データ集)



FMサウンドシンセサイザユニットに新しい音色を供給するための拡張音色データ集。
FMヴォイスデータ96 FVD-02 ¥2,800(テープ1本入) ●FMヴォイスデータ96 FVD-01¥2,800(テープ2本入)

●ヤマハMSXインフォメーションセンター 東京 TEL 03(255)4487 大阪 TEL 06(251)0535
●ヤマハのMSX規格ソフトウェア及び周辺機器に関する資料のご請求は、〒430-91浜松市浜松郵便局私書箱3号日本楽器製造株式会社AY-X1係まで。

YAMAHA

新しい次元に飛躍したMSX2。新世代MSX、ヤマハから誕生。

YAMAHA HOME PERSONAL COMPUTER YIS604/128

まさに恐るべき、パワー。人類を進化させる新世代マシンMSX2、遂に登場。まず、その全貌を明らかにします。

MSXの可能性は、強力にバージョンアップされ、いま新局面が拓かれました。噂の新世代マシン、MSX 2が、遂にその実体を現わしたのです。そのパワーは、まさに強大。ヤマハのYIS604/128は、広大なメモリ256Kバイトを搭載し、MSX-BASIC Ver.2.0の可能性を最初から実現するマシンです。新開発超LSIと大容量128KバイトのビデオRAMで、画像処理能力は飛躍的に向上。512×212ドットの精細画面×2ページに、512色中同時16色で、1ドット単位の配色可能。256×212ドットモードでは、同時256色のビットマップ表示。さらにテキスト表示も80文字×24行。メインRAMも128Kバイトを実装しました。メモリマッパとメモリディスク機能でフル活用できます。また、カレンダ機能やマウスサポートなど、便利で楽しい機能装備。全身が、パワフルです。

キャプテンターミナルにも変身する、優れた拡張機能。

2つのカートリッジスロットで、標準仕様のソフトや周辺機器に対応。従来のMSXソフトも、すべてOK。また独自のサイドスロットで、デジタルシンセやワープロに変身。専用ユニットでキャプテンターミナルにも変身できます。(今秋予定)。さらに、ビルトインプログラムソケットを装備。専用のROMパック(発売予定)で、多彩な拡張性もさらに充実。まさに、スーパーMSXです。

〈主な仕様〉●CPU:Z80A●RAM:256KB(メインRAM128KB+VRAM128KB)●ROM:48KB(MSX-BASIC Ver.2.0)●表示能力:最大80文字×24行 ●グラフィック機能:512×212ドット(ビットマップ、512色中16色、2ページ)/256×212ドット(ビットマップ、同時256色、2ページ)他●サウンド機能:8オクターブ3重和音+1効果音 ●カレンダ時計:リアルタイム(バッテリーバックアップ)●マウス:汎用I/Oポートにてサポート●付属ソフト:パソコン独習ソフト(ROMパック)



●写真のマウス、フロッピーディスクドライブは、別売です

ホームパーソナルコンピュータ
YIS604/128
(ワイズ)
〔7月発売〕

RAM 128KB + VRAM 128KB

本体価格 ¥99,800

●MSXマウスMU-01 ¥12,800 ●大容量1Mバイト*両面倍密マイクロフロッピーディスクドライブFD-05 ¥64,800 ●FDインターフェースケーブルFD-051 ¥25,000
*フォーマット時は720KB

MSX2はマイクロソフト社の商標です。

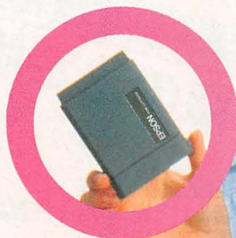
●上記の製品のお求めは、もよりの電器店、パソコン専門店、オーディオ店、有名スーパー、百貨店でどうぞ。

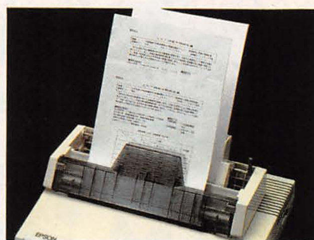
●ヤマハMSXインフォメーションセンター 東京TEL 03(255)4487 大阪TEL 06(251)0535 ●資料請求は、〒430-91浜松市浜松郵便局私書箱3号日本楽器製造株式会社AY-X1係まで。

EPSON

プリンタはエプソン

各機種対応ROMカートリッジ





カットシートフィーダ #8338 ¥10,000
B5縦～A4縦のカット紙のセット、供給を自動化。

カートリッジで各種パソコンに簡単対応。高性能・低価格を極限まで追求した、エプソンSP-80新登場。



普及型ドットマトリクスプリンタ エプソンSP-80

本体価格 **¥56,800**

※必ずROMカートリッジ(¥6,000)をいっしょにお買い求めください。

カートリッジで各種パソコンに簡単対応

各種パソコンに、カートリッジの交換で簡単に接続できます。●ESC/P版(QC-10II、HC-40、X1ターボ)●FM版(FMシリーズ)●PC版(PCシリーズ、パソピアシリーズ)●X1版(X1、X1ターボ)●JX版(JXシリーズ)の各機種用カートリッジを用意。



100cps、59Lpmの高速印字

このクラスでは群を抜く100cpsの印字速度。さらに、スピーディーなキャリッジリターン、高速コマンド処理により印字効率を高め、59Lpmの高速印字が可能となっています。

18×12ドットのNLQ文字

エプソンならではの優れた印字品質はもちろん継承、18×12ドットのNLQ(ニアー・レター・クォリティ)など高品位文字も印字可能。

お求めやすい価格のカットシートフィーダ(オプション)も用意

主としてビジネスプリンタのような本格派プリンタ用のオプションであったカットシートフィーダを用意。用紙のセット・供給を自動化、カット紙をあたかも連続用紙のように使用でき、プリントアウトの効率を高めます。カット紙は一度に50枚までセット可能。

豊富な機能を備えて、本体価格は56,800円

英文ワープロ・文書作成に威力を発揮する自動ジャスティファイ(自動左右桁ぞろえ)機能。任意の文字やマークを作成・登録できるダウンロード文字セット。豊富な文字種・文字モードをパネルスイッチでセットできる、パネルセッティング。1KBの入力バッファを装備。軽量・薄型設計で対応ソフトも豊富。まさに全身、ハイコストパフォーマンスを誇ります。

■SP-80(PCカートリッジ)で、たとえばPCシリーズパソコン接続時に、次のようなアプリケーションソフトが使用できます。

ソフトウェア名	販売会社名	ソフトウェア名	販売会社名	ソフトウェア名	販売会社名	ソフトウェア名	販売会社名
CANDY	㈱アスキー	日本語ワードプロセッサPC-SWP	㈱エス・ビー・シー	日本語ワードプロセッサCOMAS-WPN2	㈱コマス	ユーカラターボキット	㈱東海クリエイト
日本語 MY CARD	㈱アバロン	JET-8801A	㈱キャリーラボ	日本語ワードプロセッサCOMAS-WPN8		ユーカラJJ	
MAC88	㈱エス・ビー・シー	マルユー	コスモスコンピュータ	日本語ワードプロセッサCOMAS-WPM2		印刷工房ユーカラ88/98用	㈱モーリン

●上記の詳細、上記以外のPC用、あるいはその他の機種用アプリケーションソフトに関しては、もよりの販売店にて「エプソンプリンタPCシリーズソフト対応表」、「エプソン・ターミナルプリンタソフトウェアガイドESC/P™編」をご参照ください。●各種カートリッジ(ESC/P・PC・FM・X1・JX版)装着時、各々次のようなプリンタ、ESC/P™09-80/09-81準拠のプリンタ・PC-8023C/8027・FMシリアルドットプリンタ・CZ-8PD2・IBM5513で使用可能なアプリケーションソフトがお使いいただけます。●SP-80は漢字プリンタではありませんが、ビットイメージで漢字を出力するワープロソフトにより簡単に漢字を出力することが可能です。

■SP-80は、たとえば次のようなパソコンと接続が可能です。

プリンタ ＼ コンピュータ		EPSON		NEC									富士通					SHARP		東芝	
		QC-10II	HC-40	PC-6001 mkII	PC-6601	PC-8001	PC-8001 mkII	PC-8201	PC-8801	PC-8801 mkII	PC-9801 /E/F	PC-100	FM-7 /new7	FM-77	FM-8	FM-11ST /AD/EX	FM-11AD II /BS	X1	X1 Turbo	パソピア 5	パソピア 7
SP-80	ESC/Pカートリッジ	①	②	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	①	—	—
	PCカートリッジ	—	—	③	④	⑤	②	⑤	②	②	②	⑤	—	—	—	—	—	—	—	②	②
	FMカートリッジ	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	②	②	②	②	②	—	—	—	—
	X1カートリッジ	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	②	①	—	—

(備考)①:リスト出力可(文字コード表一致)、ハードコピー可、漢字出力可。②:リスト出力可(文字コード表一致)、ハードコピー可。③:リスト出力可(グラフィックキャラクタ不一致)、ハードコピー可、(N60m-BASICで使用)。④:リスト出力可(グラフィックキャラクタ不一致)、ハードコピー可、(N60m-BASIC・N66-BASICで使用)。⑤:リスト出力可(文字コード表一致)。
●SP-80T(カートリッジ対応ではない、トラディショナルバージョン機)と接続することによりEPSON・HC-88は、リスト出力可(文字コード表一致)、ハードコピー可、漢字出力可。HC-80は、リスト出力可(文字コード表一致)、ハードコピー可。HC-20は、リスト出力可(文字コード表一致)。

●エプソンのプリンタは、**ESC/P™**のもとにターミナルプリンタ・コントロールコード体系の世界統一規格を提唱し製品開発されています。

●「オフィシャルプリンタハンドブック」発売中(エー・アイ・ソフト刊)¥2,400

エプソン販売株式会社 ●本社/〒160 東京都新宿区西新宿2-4-1新宿NSビル私書箱6109号 ☎(03)348-6801㈹ **エプソン株式会社** ●本社/〒399-07 長野県塩尻市広丘原新田80
●ショールーム/新宿NSビル5階 ●中央(03)258-4841 ●大阪(06)365-5071 ●大阪南(06)632-3353 ●札幌(011)222-2821 ●秋田(0188)32-4002 ●仙台(0222)63-3691 ●長野(0263)36-7251
●新潟(0252)43-8515 ●名古屋(052)962-7001 ●金沢(0762)62-3216 ●広島(082)262-5181 ●福岡(092)471-0761 ●鹿児島(0992)25-7717
●詳しい資料のご請求は、はがきに住所、氏名、年令、職業、製品名をお書きの上、エプソン販売株式会社までお申込みください。

SP-80
資料請求券
マイコンBASIC



新発売

意匠登録・
実用新案申請中

ついに登場!! PASOKO-1000

操作版の決定版

- ゲームセンターの臨場感を家庭へ
- ニュータイプのコントロールボード登場
- 品質は安心設計
- わが家に1台、お得な価格
- ゼビウスタイプも、これ1台でOK
- **取付は簡単 差し込むだけで、OK**

PASOKO-1000

ゲーム
パーツの
専門メーカー

対応機種

- MSX機種
- PC6001・MKII(NEC)
- HXシリーズ(東芝)
- XIシリーズ(シャープ)
- MLシリーズ(三菱)
- MBシリーズ(日立)
- コモドール全モデル
- YISシリーズ(ヤマハ)
- HCシリーズ(ビクター)
- CFシリーズ(松下)
- PAXONシリーズ(ゼネラル)
- V-10シリーズ(キャノン)
- PXシリーズ(パイオニア)
- FX-Xシリーズ(富士通)
- PV-7(カシオ)
- SC-3000・SC-3000H(セガ)
- MPC-10(WAVY-10)(サンヨー)
- HBシリーズ・SMC-777(ソニー)
- アタリ

※各社各機種にも
対応できます

FM-7、FM-77、NEWFM-7用、PC-8801シリーズは、近日発売致します。

商品番号(PS-1)

販売価格 **¥11,800**

●通信販売のお知らせ
★1個でもオーダーお待ちしております。
★全国送料弊社負担します。

お申し込み方法

★ 一括払いの場合 ¥11,800
- 現金書留か、又は銀行振込、郵便振替でお願いします。
- 商品到着後7日以内に御送金下さい。
- 商品到着後7日以内は返品できます。

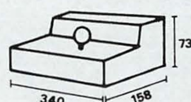
振込先
三菱銀行 大山(おおやま)支店㊒4671632 三和(さんわ)電子株式会社
郵便振替口座 東京1―140448 三和電子株式会社

★分割払いの場合 ¥12,500
初回 ¥4,000 以後 ¥1,700×5回
- この商品は6回の分割払いを御利用できます。
- 申し込み書に、必要事項を御記入の上、初回分¥4,000を同封し、現金書留にて下記までお送り下さい。
- 商品到着後7日以内に御送金下さい。

送り先 〒173 東京都板橋区中丸町58番5号
三和電子株式会社

※18歳未満の方は保護者名と認印を押して下さい。

SIZE



外寸:340×158×H73mm
重量:2kg
コードの長さ:1.5m

注文書	PASOKO-1000	どちらかに○
	おところ 〒	一括払い ¥11,800
	TEL ( )	
	おなまえ 様 ㊞	分割払い ¥12,500
	保護者名	



- わからないことがありましたら
電話でお問い合わせ下さい。

SANWA 三和電子株式会社
〒173 東京都板橋区中丸町58番5号
☎03(955)9231

Cassette Audio&Video

AIWA®

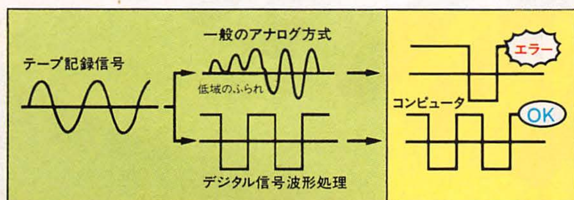
実感!!

エラー激減

独自のデジタル信号波形処理回路を採用。
アイワのデータレコーダは、新たなるデジタル時代に対応しています。

デジタル信号波形処理回路により、エラー激減。

今まで泣かされたロード時のエラーに、アイワの先進技術が応えてくれました。独自のデジタル信号波形処理回路の採用で、驚くほどにエラーが激減。またレベル完全無調整を実現するなど、信頼性と使いやすさを飛躍的に向上。パソコンとの相性も、ピッタリです。



デジタル信号波形処理回路：波形のみだれたアナログ信号も、コンピュータの判断しやすいデジタル信号波形に補正します。ドロップアウトや位相ずれによるエラーが少なく、従来のデータレコーダでは得られなかった、高信頼性を実現することができました。

〈DR-1の主な特長〉

●フロッピーディスクに迫る9600ボー(RS-232C)の高速処理を実現。●フロッピーディスク約10枚分の記録を可能にするなど、多機能発展的なTOS付属(PC-8801シリーズ用)。〈グラフィック画面のセーブ／ロードを高速処理(55秒)、高速ファイルサーチも可能〉

●オートレックミュート機構●位相切換スイッチ●アクセスインジケータ●フルロジックメカ採用

●テープスピード：4.75cm/sec●対応転送速度：CMTモード600～2,400bps、RS-232Cモード600～9,600bps●使用テープ：CMTモードノーマルテープ(TYPE I)、RS-232Cモードメタルテープ(TYPE IV)●最大外形寸法：幅175×高さ112×奥行260mm●重量：2.5kg●電源：AC100V(50/60Hz)●付属品：RS-232C専用コード、PC-8801シリーズ用TOSテープ

〈DR-2の主な特長〉

●2倍速ロードを実現。(MSX1200ボーのテープ)●バックアップテープも、デジタル信号波形で処理するサブアウト端子付。

●セーブ/ロード時に便利な[MOTOR]ボタン●位相切換スイッチ●2400ボー対応

●テープスピード：4.75/9.5cm/sec●対応転送速度：600～2,400bps●使用テープ：ノーマルテープ(TYPE I)●最大外形寸法：幅166×高さ128×奥行146mm●重量：1.2kg●電源：AC100V(50/60Hz)

DR-1
データレコーダ ¥28,500

DR-2
データレコーダ ¥12,800

●カタログの請求は、〒101 東京都千代田区神田須田町2-9 アイワ株式会社宣伝課マイコンベーシック係まで ☎03(253)9671


VOICE #1
#2
#3
#4
01
02
03
04
BRASS 1
BRASS 2
TRUMPET
STRING1
VOLUME #1
#2
#3
#4
STOP
F1 solo
F2 poly
F3 S.voice
F4 file
INS play
DEL rec
stop
YAMAHA
MUSIC COMPUTER
CX11
MSX
YAMAHA
MUSIC KEYBOARD YK-20

48音色8音ポリのFM音源サウンドで自由にプレイ。
ディスクサポート型のFMシンセユニット登場。

SFG-05 FM SOUND SYNTHESIZER UNIT II

¥29,800 **NEW**





●SFG-05はCX11、CX5、CX5Fに使用できます。
●SFG-05はCXのサイドスロットに装着してください。

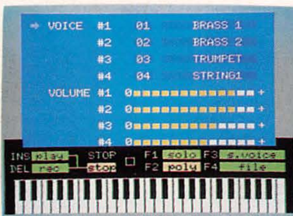
●FM音源による46音色を搭載。CXがデジタルシンセサイザーに変身します。
SFG-05は4オペレータ8アルゴリズムのFM音源を搭載。サイドスロットに装着するだけで、CXが8音ポリフォニックのデジタルシンセサイザーに変身します。リアルな46種類のFM音源サウンドとカラフルなモニター画面。ミュージックキーボードYKやMIDIキーボードをつないで、自由にプレイしてください。

●豊富に装備した機能・エフェクトのメニューが楽しいプレイを約束します。
SFG-05は機能も豊富。1つの鍵で2種類の音色を発音させるデュアル機能をはじめ、鍵盤を左右に分けて別の音色で演奏できるスプリット、リズム・ベース・コードが自動伴奏してくれるオートリズム・オートベースコード、演奏したフレーズを録音/再生するシーケンスレコード、さらに、ビブラート、トレモロ、サステイン、デチューン、ポルタメントなどなど。楽しさいっぱいのメニューです。

●MIDI端子が大活躍。CXとデジタル楽器のネットワークを組みましょう。
デジタルシンセサイザーDXやもう1組のCXコンピュータミュージックシステムなど、外部からのMIDI入力信号でSFG-05を発音させることも可能。SFG-05には4つのパートがあり、それぞれ別のMIDIチャンネルにセットすればSFG-05が、4チャンネルFM音源として機能することになります。もちろん、逆にSFG-05からのMIDI出力信号で外部のMIDI楽器をコントロールすることも可能。さらに、RXエディタ、DXボイシングプログラムなど、MIDI楽器サポートソフト用のMIDIインターフェイスとしてもフルに活躍します。

●ソフトも豊富。SFG-05はコンピュータミュージックの基本ユニットです。
SFG-05の機能をさらに発展させたプレイができるアプリケーションソフトも揃っています。FM音源を駆使した音づくりができるFMボイシングプログラムIIや、楽譜表示のモニター画面に音符を書き込むと8パートの自動演奏をしてくれるFMミュージックコンポーザ、音楽とグラフィックを連係プレイが楽しめる拡張BASICのFMミュージックマクロなど。ますます楽しみが広がります。

●演奏や音色のデータを外部ストック可能。フロッピーディスクも使えます。
シーケンスレコード機能による演奏データや、FMボイシングプログラムIIでの音色データは外部ストック可能。カセットテープ、データメモリーカートリッジ(音色データのみ)、フロッピーディスクが使用できます。とりわけ、フロッピーディスクを使うと、セーブ/ロードが確実かつスピーディに行えるので便利です。



SFG-05の4つのパートはそれぞれ別々の音色とMIDIチャンネルを割り当てることができます。



音色番号1〜46にプリセットボイスを装備。FM音源によるリアルでナチュラルなサウンドです。

初心者大歓迎のミュージックコンピュータ。
使いやすさと楽しさを詰め込んで、CX11登場。

YAMAHA MUSIC COMPUTER MSX CX11

¥54,800 **NEW**



CX11はMSX。親しみやすさ優先のビギナーズパソコンです。ソフトROM用の2つのカートリッジスロットに加えて、ヤマハ独自のサイドスロットを装備。さらに多彩なソフトが楽しめます。また、ビデオ、RF、RGBの3種類の映像出力端子も搭載。家庭用カラーTVをモニターに使用できるのもメリットです。

●CPU＝Z80A●メモリー＝RAM 32KB、VRAM 16KB、ROM 32KB(MSX BASIC)●キーボード＝73キー(かな50音配列)●テキスト画面＝40文字×24行●グラフィック画面＝256×192ドット/16色●サウンド機能＝8オクターブ3音(本体PSG使用時)、8オクターブ8音(FMサウンドシンセサイザーユニットII使用時)●入出力端子＝カセットインターフェイス、プリンタインターフェイス、汎用I/Oポート(ジョイスティック)×2、コンポジットビデオ出力、RF出力、RGB出力、カートリッジスロット×2、サイドスロット●プログラミング言語＝MSX BASIC ver 1.0●寸法・重量＝440W×98H×285Dmm・約3.2kg

MSX MSXマークはマイクロソフト社の商標です。MSXマークのついたソフトウェアは全て使用できます。

■ヤマハMSXパソコンインフォメーションセンター　東京03(255)4487/大阪06(251)0535

カタログご希望の方は郵便番号・住所・氏名・年令・電話番号を明記のうえ、〒430-91浜松市浜松郵便局私書箱3号日本楽器製造株式会社LY-X1係までご請求ください。

YAMAHA

東京★名古屋★札幌



ツクモ全店夏のボー

ツクモらくらくクレジット！

FM-NEW7セット

Aセットクレジット例

★クレジットでお求めの方に RAM DISK(¥2,500)プレゼント

	12 回 払	24 回 払
初　　回	¥12,100	¥ 8,210
2 回目以降	¥11,200×11	¥5,900×23

Aセット

FM-NEW 7 ……………… ¥99,800
NH-14DL ……………… ¥59,800
（ニデコ）14インチ　2000文字
モニターケーブル ………… ¥ 1,800
データレコーダー ………… ¥12,800
オリジナルソフト10本 ……サービス
合計定価 ¥174,200
特価 ¥123,000

Bセット

FM-NEW 7 ……………… ¥99,800
NH-12DJ ……………… ¥89,800
（ニデコ）12インチ 2000文字 DP 0.38
モーターケーブル付
データレコーダー ………… ¥12,800
オリジナルソフト10本 ……サービス
合計定価 ¥202,400
特価 ¥123,000

Cセット

FM-NEW 7 ……………… ¥99,800
KX-13CD1 ……………… ¥59,800
（ソニー）2000文字　DP 0.39
モニターケーブル ………… ¥ 1,800
データレコーダー ………… ¥12,800
オリジナルソフト10本 ……サービス
合計定価 ¥174,200
特価 ¥132,000

PC-8001mkIISRセット

いまさらモジュレーターセット

PC-8001mkIISR ………… ¥108,000
カラーTVアダプター ………… ¥ 11,000
データレコーダー …………… ¥ 12,800
合計定価 ¥131,800
特価 ¥89,800

PC-8001mkIISR ………… ¥108,000
NH-14DL …………………… ¥59,800
（ニデコ）14インチ 2000文字
データレコーダー …………… ¥12,800
合計定価¥180,600 特価¥109,800

	12 回 払	24 回 払
初　　回	¥10,780	¥6,566
2 回目以降	¥10,000×11	¥5,300×23

お知らせ

エキサイター99
¥5,500 送料¥500
PC-8001mkIISR、PC-8801mkIISR用Joyスティック操作性・耐久性ばつぐん！



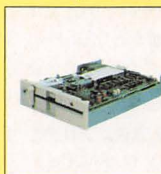
PC-8801mkII M-30仕様



PC-8801mkII M-10 ………… ¥168,000
JA-551（増設ドライブ）×２台・¥120,000
NH-12DJ …………………… ¥89,800
（ニデコ）2000文字　モニターケーブル付 DP 0.38
合計定価 ¥377,800
台数限定
特価 ¥184,000

増設ドライブ JA-551

（ナショナル）



PC-8801FD-1
同等品
定価 ¥60,000
特価 ¥24,800

秋葉原各店 営 AM10：00～PM7：00（平日） AM 9：30～PM6：30（日,祭） 休 毎週木曜・第3水曜

5号店 ☎03-251-0531
7号店 ☎03-253-4199
ニューセンター店 ☎03-251-0987

名古屋1号店 AM10：00～PM7：00 休 毎週月曜 ☎052-263-1655

名古屋2号店 AM10：00～PM7：00 休 毎週水曜 ☎052-251-3399

札幌1号店 AM10：30～PM7：30 休 毎月第2・3木曜 ☎011-241-2299



九十九電機

即決 ツクモ全国クレジットOK!!
●現金特別価格でツクモクレジットが利用できます。残金のみに金利がかかります。
●60回払いまでできます。但し1回のお支払い額は3,000円以上。
●その場で、お持ち帰りできるクレジットもあります。
●印鑑、身分証明書（免許証など）が必要です。

●取扱いクレジットカード
日本信販、JCB、DC、UC、VISA、MC、CF、ジャックス
（尚、クレジットカードご使用の場合は店頭員にご相談下さい）

ナスセール!! 期間 6/20~7/20

頭金ゼロ。月々¥3,000から。

お問い合わせ
☎03-251-9911

MZ-1500セット



MZ-1500	¥89,800
NH-14DL	¥59,800
(ニデコ) 14インチ 2000文字	
ケーブル	¥ 1,800

合計定価 ¥151,400
特価 ¥96,800

秋葉原電気まつり

6/21 ~ 8/4

1等 10万円 総額6,000万円!!
5,000円お買い上げの方に抽選券進呈!!

キヤノン V-20セット

V-20	¥64,800
Joy-メカ	¥ 4,800
ゲームカートリッジ1本	サービス

合計定価¥69,600
特価 ¥44,800

ニューセンター店 トレードコーナー

☎03-251-9977

中古品掘り出し物

〈本 体〉

PC-6001	¥18,000より
PC-8001	¥39,800より
PC-8001mkII	¥48,000より
PC-8801	¥73,000より
PC-8801mkIIM-20	¥124,800より
PC-8801mkIIM-30	¥149,800より
FM-8	¥45,000より
FM-7	¥58,000より
FM-11AD	¥150,000より
FM-11AD2	¥195,000より
CZ-801C	¥62,800より
CZ-802C	¥90,000より
CZ-804C	¥70,000より
MZ-711	¥21,800より
MZ-721	¥25,800より
FP-1100	¥19,800より
ベーシックマスターレベル3mkII	¥34,800より

〈モニター〉

2000文字グリーン	¥14,800より
4000文字グリーン	¥28,000より
2000文字カラー	¥32,800より
4000文字カラー	¥60,000より

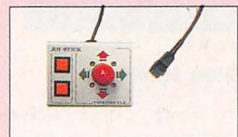
〈ディスク〉

PC用デュアルドライブ(両面)	¥60,000より
FM用デュアルドライブ	¥60,000より
PC-8881	¥170,000より

ツクモお手製 Joyメカ2型 新発売!

MSX仕様 ¥4,800　送料¥500
(PC-6001シリーズ・X1シリーズもOK!)

- 本体は金属でできていてとても丈夫。
- 耐久性に優れた最高級マイクロスイッチ採用



お問い合わせ
☎03-251-7395

今月の特選品 台数限定

CZ-800CW(G-RAM付)	¥187,000
NH-12DJ (2000文字 カラーモニター)	¥89,800
Joyメカ・ソフト	サービス

合計定価 ¥276,800
特価 ¥99,800

現金書留申込書 BM7係

フリガナ
ご住所 〒
フリガナ
お名前

会員番号	自宅電話
セット名	セット価格
送　料	合計金額

通信販売の申し込み方法

入金しだい全国発送致します。
※セットの場合の梱包送料費は¥2,000です。

1 現金書留でご購入の際は、左記用紙を同封の上、下記の住所までお送り下さい。
送り先
〒101-91 東京都千代田区神田郵便局私書箱135
九十九電機(株) BM7係

2 銀行振込でご購入の際は必ず振込前に商品名等をお電話でお知らせ下さい。

3 クレジットでご購入の際は、クレジット用紙をこちらからお送りします。

通信販売部 ☎03-251-9911
〒101-91 東京都千代田区神田郵便局私書箱135号

振込先
富士銀行 神田支店
普通口座 No.894047

広告以外の他メーカー、他機種も取り扱っております。
*売り切れの場合はご容赦下さい。

その日から使えるパソコン入門セットが、

シャープ・X1turbo基本セット

商品番号 P-037

現金価格 398,000円

漢字自由自在！漢字ベーシック対応の先進のパソコンテレビ。

グラフィック機能が素晴らしいパソコンテレビをバージョンアップして生まれたX1ターボ。処理機能に優れたワープロをはじめ、高速で緻密なグラフィック表現、イメージ豊かなビデオ映像を創り出すデジタルテロッパやスーパーインポーズ録画など、パソコンに求められる全てを搭載。



シャープ・X1turbo

A 本体 CZ-852C
B ディスプレイテレビ CZ-850D
C ミニフロッピィディスケット 10枚

〔別売〕●プリンタ・CZ-8PD2 (商品番号0-052) 77,000円
●パソコンラック・NR-2 (商品番号0-037) 39,800円

コース① 2,500円×35回 ボーナス66,500円×6回 初回金 3,040円 支払総額 489,540円

コース② 5,000円×35回㊟51,500円×6回 初回金 5,540円 支払総額 489,540円

コース③ 7,500円×35回㊟36,500円×6回 初回金 8,040円 支払総額 489,540円

シャープ・MZ-1500ワープロ付ホームパソコン

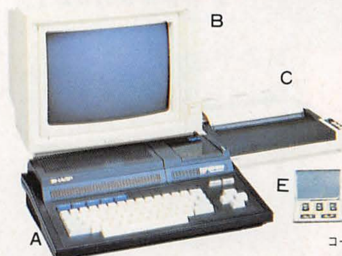
商品番号 P-046

標準価格 249,200円

二光特別現金価格 219,000円

クイックディスクを搭載、美しい文書づくりができるワープロセット。

パソコンで初めてクイックディスクを搭載したトライアングル設計のMZ－1500を、信頼性の高い周辺機器でグレードアップして、ワープロをプラスしました。ディスプレイやプリンターまでセットしたので、だれでもその日から美しい文書づくりが楽しめます。



A 本体 MZ-1500 経済性に優れたクイックディスク搭載
B ディスプレイ CU-14FI 2000文字表示の14インチカラーディスプレイ
C プリンター MZ-1P14
D ワープロソフト 簡漢
E 二光オリジナルソフト(全10面) 0からの完全BASICマスターディスク

コース① 2,500円×35回 ボーナス29,800円×6回 初回金 3,070円 支払総額 269,370円

コース② 5,000円×35回㊟14,800円×6回 初回金 5,570円 支払総額 269,370円

コース③ 7,500円×23回㊟19,000円×4回 初回金 7,730円 支払総額 256,230円

シャープ・X1Cスタンダードセット

商品番号 P-014

現金価格 261,000円

ホビーも実務も、ひと回りビックに。X1Cは、漢字ROMと拡張1/6ポート2ポートを内蔵。漢字が使え、システムアップも簡単。



A 本体 CZ-804C
B ディスプレイテレビCZ-801D
C 二光オリジナルソフト(全10巻) 0からの完全BASICマスターテープ

コース① 2,500円×35回 ボーナス38,500円×6回 初回金 2,530円 支払総額 321,030円

コース② 5,000円×35回㊟23,500円×6回 初回金 5,030円 支払総額 321,030円

コース③ 7,500円×35回㊟ 8,500円×6回 初回金 7,530円 支払総額 321,030円

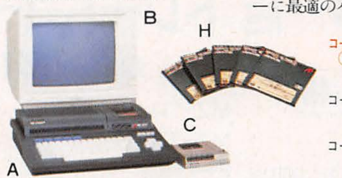
シャープ・MZ-1500スタンダードセット

商品番号 P-017

現金価格 187,000円

上記のMZ－1500ワープロ付ホームパソコンセット以外に、A、B、C、Hとデータレコーダを組み合わせた、お求めやすい入門スタンダードセットもあります。もちろんビギナーに最適のパソコン学習ソフトつき。

※(データレコーダ MZ-1T03)



コース① 2,500円×35回 ボーナス23,300円×6回 初回金 2,710円 支払総額 230,010円

コース② 5,000円×35回㊟ 8,300円×6回 初回金 5,210円 支払総額 230,010円

コース③ 7,500円×23回㊟ 9,600円×4回 初回金 7,890円 支払総額 218,790円

FM-77L4スタンダードセット

商品番号 P-064

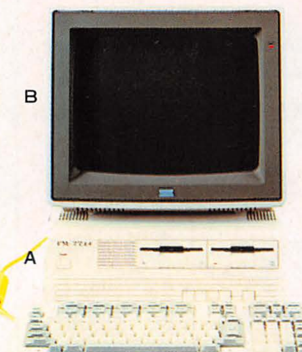
現金価格 359,000円

3.5インチと400ラインで、キミにアクセス。パソコンはいま、本格派の時代に突入。

パソコンは、いよいよ本格派の時代へ。FMシリーズのニューモデルFM77L4(エルフォー)は、主流となった3.5インチ・マルチフロッピィディスクドライブで2ドライブ内蔵。しかも400ラインモード標準サポートのため、カラー16色中2色、640×400ドットの高精度グラフィックスを実現。テキストとの混在現示、ドットごとの色交換ももちろんOK。さらにメインメモリは、このクラスとしてはちょっとぜい沢な128KBRAMを標準実装。時代に先手を打った画期的機能を満載して登場です。

富士通FM-77L4

新製品



A 本体 FM-77L4 MB25260
B 400L カラーCRT MB27331
C データレコーダ MB27502

●3.5インチミニフロッピィディスクドライブ2基内蔵
●400ラインモード標準サポート
●メインメモリ128KB

コース① 5,000円×35回 ボーナス43,500円×6回 初回金 5,570円 支払総額 441,570円

コース② 7,500円×35回㊟28,500円×6回 初回金 8,070円 支払総額 441,570円

コース③ 10,000円×23回㊟45,000円×4回 初回金 10,030円 支払総額 420,030円

FM-NEW7フルセット

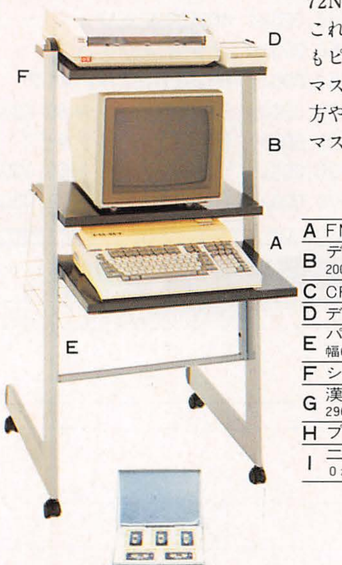
商品番号 P-001

現金価格 381,000円

富士通・FM-NEW7

名機FM－7の豊富なソフトが、そのまま使える実力派フルセット。

傑作FM－7の伝統を継いだFM－NEW7を、その日から使える72Nicohオリジナルに組みました。これからパソコンをはじめる人にもピッタリのオリジナルパソコンマスターソフト付きだから、扱い方やベーシック言語もラクラクとマスターできます。



A FM-NEW7 本体 MB25015
B ディスプレイ MB27343 2000文字表字のカラーディスプレイ
C CRTケーブル MB26512
D データレコーダ MB27502
E パソコンラック 幅61.0×高さ123.0×奥行69.0cm
F シリアルドットプリンタ MB27409
G 漢字ROMカード MB22405 2965文字の漢字ROMを内蔵したカード
H プリンタケーブル MB26514
I 二光オリジナルソフト(全10巻) 0からの完全BASICマスターテープ

コース① 2,500円×35回 ボーナス63,100円×6回 初回金 2,530円 支払総額 468,630円

コース② 5,000円×35回㊟48,100円×6回 初回金 5,030円 支払総額 468,630円

コース③ 7,500円×35回㊟33,100円×6回 初回金 7,530円 支払総額 468,630円

ご注文は、今すぐとじ込みハガキかお電話で！

●年中無休●24時間電話受付中(電話はどこでも7272番。／)

72 Nicoh（セブンツー・ニコー）ならどれでも月々2,500円より。

NEC・88SRスタンダードセット

商品番号	P-059

現金価格 398,000円

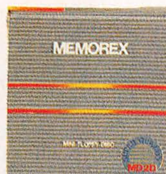
NEC・PC-8801MKIISR

新製品

名機の血統を継いだ満点パソコン
5インチ・ディスクドライブ2基搭載！

ベストセラー機をさらにパワーアップした、PC－8801MKIISR。グラフィック、演算スピードは驚異的に向上、パソコンの常識を超えた6重和音の迫力あるサウンド機能など、さらに多彩な機能をプラスして新登場。使いやすさを考えて、ディスプレイ、フロッピィディスク、パソコンマスターソフトと組み合わせた、入門者にうってつけのセットです。



C


D


- A 本体 PC-8801MKIISR/30
- B ディスプレイ PC-KD551K
- C ディスケット(MD2D)10枚
- D 二光オリジナルソフト(全10巻) 0からの完全BASICマスターテープ

●グラフィックス/640×400ドット
●サウンド/6重和音8オクターブ
●5インチフロッピィディスク2基内蔵

〔別売〕
●データレコーダPC-DR321（商品番号0-010）19,800円
●パソコンラックNR1（商品番号0-036）36,800円

コース① **2,500円** ×35回 ボーナス66,500円×6回
初回金 3,040円　支払総額 489,540円

コース② **5,000円** ×35回㊍51,500円×6回
初回金 5,540円　支払総額 489,540円

コース③ **7,500円** ×35回㊍36,500円×6回
初回金 8,040円　支払総額 489,540円

PC-9801基本セット

商品番号	P-040

現金価格 397,000円

NEC・PC-9801F2



PCファミリーの豊富なソフト資産を継承した16ビットの人気機種。

16ビット機の傑作、PC－9801の姉妹機。PCファミリーの幅広いソフト、ハード資産を継承しながら、使い易さと機能性を向上。ミニフロッピィディスクドライブ内蔵、マルチプランや「オフィスグラフ」などソフトウェアも充実。

- A 本体 PC-9801F2
- B ミニフロッピィディスケット 10枚

※ディスプレイは別売です。
〔別売〕●ディスプレイPC-KD551K 99,800円

コース① **2,500円** ×35回 ボーナス66,300円×6回
初回金 3,010円　支払総額 488,310円

コース② **5,000円** ×35回㊍51,300円×6回
初回金 5,510円　支払総額 488,310円

コース③ **7,500円** ×35回㊍36,300円×6回
初回金 8,010円　支払総額 488,310円

NEC・88SRスタンダードセット

商品番号	P-063

現金価格 299,000円

PC-8801MKIISR/20



ホームユースからビジネスまで。グラフィック、サウンド一気に全開。

人気のパソコンPC-8801MKIISRに、専門メーカーの周辺機器でシステムアップした基本セットです。あとでプリンターとソフトを追加するだけで、ワープロセットになります。

- A 本体 PC-8801MKIISR/20
- B ディスプレイ CR-550
- C 二光オリジナルソフト(全10巻) 0からの完全BASICマスターテープ

※但し、ディスプレイはシャープ14M511Cになります。

コース① **2,500円** ×35回 ボーナス46,000円×6回
初回金 4,270円　支払総額 367,770円

コース② **5,000円** ×35回㊍31,200円×6回
初回金 5,570円　支払総額 367,770円

コース③ **7,500円** ×23回㊍42,400円×4回
初回金 7,730円　支払総額 349,830円

※実質年率は、12回－17.25%、18回－16.0%、24回－15.5%、36回－14.0%、48回－13.5%にそれぞれなります。年率による支払総額の端数は第1回目の分割払金に加算されます。

ご注文は、今すぐとじ込みハガキかお電話で！ ●年中無休●24時間電話受付中(電話はどこでも7272番！)

このページのとじ込みハガキでお申込みください。

■お支払い方法は
●分割払いはすべてクレジット会社扱いとなります。
●現金一括払いは商品配達時にお支払いください。(代引発送)
●分割払いは次の要領で指定のクレジット会社宛にご送金いただきます。①銀行口座のある方は自動引落②銀行口座のない方はお近くの都市銀行・地方銀行・信用金庫・信用組合・農協等の金融機関（郵便局の場合は郵便振込）から。
●お手持ちのクレジットカードによるお支払いもできます。ただしその場合のお支払いは、カード会員規約によります。くわしくは係までお問い合わせください。

電話でのご注文は24時間受付(年中無休)
0337係といってご注文ください。

東　京 03(659)7272	横　浜045(861)7272	広　島082(245)7272
大　阪 06(624)7272	札　幌011(865)7272	浜　松0534(52)7272
名古屋052(561)7272	福　岡092(712)7272	仙　台0222(65)7272

〈ダイヤルは正確にお廻し下さい〉
●18歳未満の方がご注文の時は、保護者のお名前でお申込みください。
●主婦の方はご主人のお名前でお申込みください。
●ハガキは必要事項をはっきりご記入ください。
●ご注文受付後2週間前後でお届け致します。

●ご希望商品のカタログをお送りします。商品名記入の上、切手300円を同封してポストへ。

●商品先渡し●頭金不要
●無料配送　●日曜配達OK
●全品メーカー保証書付
※18歳以上の学生の方なら保証人のいらないカレッジクレジットが利用できます。

お問い合わせはサービスセンターへ
ご注文以外のお問い合わせまたはお買い上げ商品のアフターサービスは、全国8ヵ所の各サービスセンターへお電話ください。
(AM9:30～PM5:30、日曜・祭日休み)　●札幌 011(271)5991 ●仙台 0222(24)7781 ●東京 03(254)2515
●静岡 0542(52)4821 ●名古屋 052(561)2541 ●大阪 06(773)4191 ●広島 082(263)0021 ●福岡 092(281)0251

JADMA 社団法人日本通信販売協会会員
二光通販株式会社
72 Nicoh セブンツー・ニコー
東京都千代田区外神田1－11－6 小暮ビル6F

お楽しみはいますぐ、お支払いは後から月々

PC-8801MKII基本セット

商品番号	P-038

標準価格 409,800円

実績と使いやすさで定評のある魅力いっぱいの基本セット。



NEC・PC-8801MKII/30

二光特別現金価格

324,000円

※(但し、ディスプレイは14型高解像度タイプCR-539になります。)

ベストセラーパソコンNEC・PC－8801の後継機、PC－8801MKIIを中心にした基本セットです。実力の拡大とシステムの洗練を目標につくられた8801MKIIは、ミニフロッピィディスクを2基も搭載しているほか、多彩な表現を可能にするグラフィック機能、漢字ROMを標準実装。ビジネスコースからホビーまで、あらゆる方面で高い実力を発揮。豊富なソフトが揃っています。

- A 本体 PC-8801MKII/30
- B ディスプレイ CR-539
- C ディスケット10枚
- D 二光オリジナルソフト(全10巻) 0からの完全BASICマスターテープ

〔別売〕
- ●パソコンラック (商品番号:0-036) 36,800円
- ●データレコーダ PC-DR-321 (商品番号:0-010) 19,800円

コース① 2,500円×35回 ボーナス51,400円×6回 初回金 2,620円 支払総額 398,520円

コース② 5,000円×35回㊡36,400円×6回 初回金 5,120円 支払総額 398,520円

コース③ 7,500円×35回㊡21,400円×6回 初回金 7,620円 支払総額 398,520円

ワープロ付ホームパソコンセット

商品番号	P-056

現金価格 314,000円

NEC・PC-6601SR

新製品



ワイヤレスキーボードの採用でレイアウトは自由自在。日本語ワープロもついて、その日から使えるフルセット。

- A 本体 PC-6601SR
- B ディスプレイテレビPC-TV151
- C プリンター PC-PR401
- D プリンターケーブル PC-6094
- E 二光オリジナルソフト(全10巻) 0からの完全BASICマスターテープ

コース① 2,500円×35回 ボーナス49,000円×6回 初回金 4,720円 支払総額 386,220円

コース② 5,000円×35回㊡34,300円×6回 初回金 5,420円 支払総額 386,220円

コース③ 7,500円×35回㊡19,300円×6回 初回金 7,920円 支払総額 386,220円

NEC・スタンダードセット

商品番号	P-057

現金価格 237,000円 PC-6601SR

スタンダードセットは上記A、B(14M511C)、Eを組み合わせたセットです。

コース① 2,500円×35回ボーナス33,500円×6回 初回金 3,010円 支払総額 291,510円

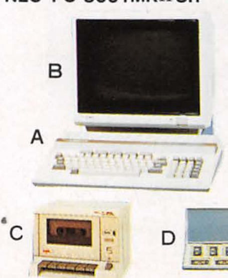
NEC・スタンダードセット

商品番号	P-061

現金価格 198,000円

NEC・PC-8001MKIISR

新製品



高性能シンセサイザーIC内蔵で、ピアノやドラムなど49種の効果音を表現、グラフィック処理も8色の高解像度。PC－8000シリーズのソフトや周辺機器も使えます。

- A 本体 PC-8001MKIISR
- B ディスプレイ 14M511C
- C データレコーダ PC-DR311
- D 二光オリジナルソフト(全10巻) 0からの完全BASICマスターテープ

コース① 2,500円×35回 ボーナス25,500円×6回 初回金 3,040円 支払総額 243,540円

コース② 5,000円×23回㊡27,900円×4回 初回金 5,060円 支払総額 231,660円

コース③ 7,500円×23回㊡12,900円×4回 初回金 7,560円 支払総額 231,660円

ソニー・HITBITパソコンポ(B)

商品番号	P-035

現金価格 71,000円

シャープ・ディスプレイテレビ

商品番号	T-019

標準価格 89,800円

これから始める人にぴったりのコンポ感覚、買ったその日からゲーム天国!

その名もズバリ、パソコンポ。まるでラジカセと付きあう感覚でプレイできるMSXパソコンのニューヒーロー。データレコーダやジョイスティックつきなので、初めての人でもその日から楽しくゲームタイム。シャープのディスプレイと組めば、もうカンペキ。



シャープ・ディスプレイテレビ 14C-D30

二光特別現金価格

75,000円



ソニー・HITBITパソコンポHB-P100

- A 本体 HB-101
- B データレコーダSDC-500
- C ジョイスティック JS-55
- D ゲームトレーニングソフト

P-035 コース① 2,500円×23回 ボーナス 5,700円×4回 初回金 2,770円 支払総額 83,070円

コース② 3,000円×17回㊡ 8,800円×3回 初回金 3,185円 支払総額 80,585円

コース③ 5,000円×11回㊡ 9,000円×2回 初回金 5,100円 支払総額 78,100円

T-019 コース① 2,500円×17回 ボーナス13,300円×3回 初回金 2,725円 支払総額 85,125円

コース② 5,000円×11回㊡11,200円×2回 初回金 5,100円 支払総額 82,500円

ナショナル・ニューキングコング

商品番号	P-043

現金価格 175,000円

使いやすさも性能もさらに成長したキングコングの新鋭機。

新登場のキングコングはMSX第2世代の誕生を告げる本格セパレートタイプ。キーボードと本体が分かれているので、使い方や置き方は自由自在。独立10キーの採用により、キーボードの打ちやすさも倍増です。しかも注目のメモリはゆとりの64KBへとスケールアップ。拡張RAMなしで市販のMSXソフトがすべて使える余裕たっぷりの設計です。また拡張性と使いやすさを考えて、本体前面にダブルスロットを装備。この噂のキングコングを、ディスプレイ、データレコーダとセットでお届けします。

CF-3000



- ●メモリ/RAM64KB●独立10キー採用
- ●16色マルチRGB対応
- ●21ピンマルチRGBコネクタ装備

- A 本体 CF-3000
- B テレビ&ディスプレイ TH14-N29G
- C データレコーダ RQ-8050

コース① 2,500円×35回 ボーナス20,800円×6回 初回金 2,950円 支払総額 215,250円

コース② 5,000円×17回㊡36,200円×3回 初回金 5,025円 支払総額 198,625円

コース③ 7,500円×23回㊡ 6,100円×4回 初回金 7,850円 支払総額 204,750円

ご注文は、今すぐとじ込みハガキかお電話で!

●年中無休●24時間電話受付中(電話はどこでも7272番!)

2,500円よりの 72Nicoh(セブンツー・ニコー) のクレジットで

NEC・88SRワープロ付パソコンセット

商品番号	P-058

ビギナーにも使いこなせる本格ワープロセット。手紙やレポートづくりに大活躍。

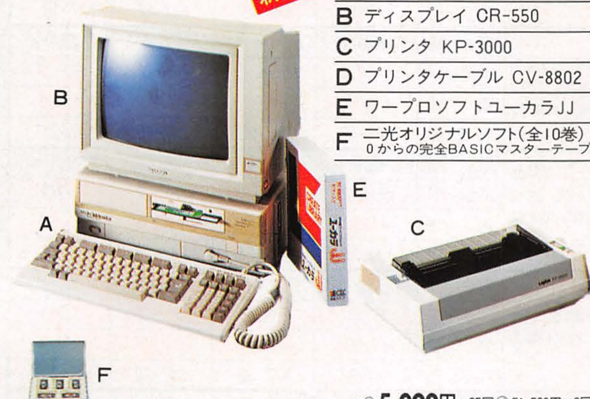
現金価格 398,000円

名機PC－8801MKIIの充実したソフトをそのまま受け継いだPC－8801MKIISR。本格ミニフロッピーディスクドライブを搭載したこの機種を、人気のワープロソフトと専門メーカーの周辺機器でシステムアップ、誰でも手軽に文書づくりができるワープロ付パソコンセットにしました。使いやすさ最優先のセットですから、プライベートコースからビジネスまで、その日から自由自在に活用できます。

PC-8801MK II SR

新製品

- A 本体 PC-8801MKII SR/20
- B ディスプレイ CR-550
- C プリンタ KP-3000
- D プリンタケーブル CV-8802
- E ワープロソフトユーカラJJ
- F 二光オリジナルソフト(全10巻) 0からの完全BASICマスターテープ



コース① **2,500円** ×35回 ボーナス66,500円×6回
初回金 3,040円　支払総額 489,540円

コース② **5,000円** ×35回㉿ 51,500円×6回
初回金 5,540円　支払総額 489,540円

コース③ **7,500円** ×35回㉿ 36,500円×6回
初回金 8,040円　支払総額 489,540円

シャープ・ミニ書院

商品番号	W-010

いつでもどこでも、スラスラ打てる、"小さな本格派" ワープロ。

現金価格 139,000円

WD-100



新製品

辞書機能はこのクラス最大の80,000語を持つ実力派ワープロ。文節変換方式で文書づくりにも実にスピーディに対応、これが乾電池でも使えるポータブル型だから、なお驚きです。

- ●液晶ディスプレイ・辞書機能80,000語
- ●幅33.0×高さ5.1×奥行31.2cm
- ●重量3.8kg

コース① **2,500円** ×35回 ボーナス13,400円×6回
初回金 3,070円　支払総額 170,970円

コース② **5,000円** ×23回㉿ 10,600円×4回
初回金 5,230円　支払総額 162,630円

コース③ **7,500円** ×17回㉿ 7,500円×3回
初回金 7,765円　支払総額 157,765円

キヤノン・ワードボーイPW-10J

商品番号	W-012

本格機能が凝縮されて、ワープロがここまでシンプルになった。

現金価格 88,000円

PW-10J

新製品



日本人がもっとも親しんでいる「あいうえお」の50音配列を採り入れて、初めての人でもすぐに使えるラクラクワープロ。表現力豊かな文書が作成できる多彩な編集機能を搭載、レッスンマニュアル付き。

- ●熱転写プリンタ内蔵（16×16ドット）
- ●液晶ディスプレイ

コース① **2,500円** ×23回 ボーナス10,700円×4回
初回金 2,660円　支払総額 102,960円

コース② **5,000円** ×17回㉿ 3,200円×3回
初回金 5,280円　支払総額 99,880円

コース③ **7,500円** ×11回㉿ 3,400円×2回
初回金 7,500円　支払総額 96,800円

ブラザー・パーソナルプリンターPC

商品番号	0-048

重量わずか3kg。小さなボディで大きな機能。

現金価格 53,000円

M-1009/PC



世界最小サイズのシリアルドットインパクトプリンタ。オプションの拡張ベーシックで楽しさ120%。

- ●印字桁数80桁
- ●幅33.3×高さ7.0×奥行19.0cm
- ●重量3.0kg
- ●NEC及びMSX用

※富士通FM用もあります。(商品番号0-049)

■本体M-1009 ■ケーブルCV-88-02

コース① **2,500円** ×17回 ボーナス5,000円×3回
初回金 2,655円　支払総額 60,155円

14型カラー・ディスプレイ

商品番号	0-043

鮮明画像の2000文字対応。お求めやすさも特色。

現金価格 56,000円

CR-550



鮮明画像のハイコントラスト管採用で、2000文字表示をみごとクリア。操作性に優れたレイアウトも新鮮な魅力です。

- ●2000文字表示、ハイコントラスト管採用
- ●幅39.0×高さ32.0×奥行40.1cm
- ●重量13.0kg

■本体CR-550　■ケーブル8D-8K

コース① **2,500円** ×17回 ボーナス6,100円×3回
初回金 2,760円　支払総額 63,560円

Logitec・シリアルドットプリンタPC

商品番号	0-046

究極の技術から生まれた高性能プリンタ。

現金価格 79,000円

お手持ちのパソコンにぴったりの高性能シリアルドットプリンタ。カセット式のプリンタリボンにより、手を汚さずリボン交換ができます。

KP-3000/PC



■本体KP-3000 ■ケーブルCV88-02

- ●印字速度120字/秒、印字桁数80桁
- ●幅39.0×高さ11.5×奥行28.6cm
- ●重量6.8kg　●NEC及びMSX用

FM-7、FM-8対応モデルもあります。(商品番号0-047)

コース① **2,500円** ×23回 ボーナス8,100円×4回
初回金 2,530円　支払総額 92,430円

EPSON・漢字プリンタ

商品番号	0-045

各種対応機に素早く変身する、経済派の新鋭機。

現金価格 136,000円

RP-80F/TIIK



ハイコストパフォーマンスがうれしい経済派の漢字バージョン。あらゆるジャンルにフレキシブルに対応！

- ●漢字JIS第1水準
- ●ロール紙/レター紙使用可
- ●幅37.2×高さ13.4×奥行30.3cm
- ●重量6.0kg

■本体RP-80F/TIIK ■ケーブル＃8223

コース① **2,500円** ×35回 ボーナス12,800円×6回
初回金 2,980円　支払総額 167,280円

Logitec・ミニフロッピーディスクFM

商品番号	0-051

信頼性の高さがうれしいFMシステム対応型。

現金価格 137,000円

K-305FM



富士通純正システムディスクのついたFM専用機。

- ■本体K-305FM
- ■ケーブルK-305-03
- ■FDDI/FカードK-305-12
- ■システムディスク(FM用)
- ●幅12.2×高さ18.1×奥行36.0cm
- ●重量5.6kg

コース① **2,500円** ×35回 ボーナス13,000円×6回
初回金 3,010円　支払総額 168,510円

※上記の他にPC専用機もあります。(商品番号0-050)　現金価格126,000円

- ■本体K-305PC
- ■ケーブルK-305-02
- ■システムディスク(PC用)

コース① **2,500円** ×35回 ㉿10,800円×6回
初回金 2,680円　支払総額 154,980円

パソコンラックNR-2

商品番号	0-037

対応機種が豊富なスチール製パソコンラック。

現金価格 39,800円

NR-2



がっちりしたつくりが自慢のスチール製。対応機種も豊富です。

- ●スチール製、PC、FM、MZ、X1対応モデル
- ●幅60.0×高さ126.0×奥行60.0cm
- ●重量27kg

コース① **2,500円** ×11回 ボーナス6,800円×2回
初回金 2,680円　支払総額 43,780円

ご注文は、今すぐ2ページ前のハガキかお電話で！(電話はどこでも7272番！)

J&P ソフト通信販売

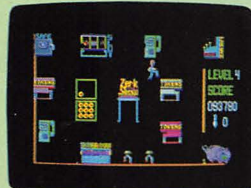


全国どこでも
無料配達

送料無料 全国どこでも送料無料ですぐにお届けいたします。

J&P メールショップ

■スペアチェンジ
ソフトプロ



ブローダーボンドソフト第3弾。トリックでゲームカジノを守れ。ゲームの難易度を自由に変えれるオモシロゲーム。

機種	メディア	価格	注文No
X-1	テープ	¥4,800	M7-1
X-1	5"2D	¥5,800	M7-2

■任天堂のテニス
ハドソン



サーブはもちろん、ボレー、スマッシュ、ロブと多彩な攻撃ができるテニスゲーム。コンピューター相手に、シングルとダブルが選べます。

機種	メディア	価格	注文No
X-1	テープ	¥4,000	M7-3
PC-8801/mkII	テープ	¥4,000	M7-4
X-1	5"2D	¥6,800	M7-5
MZ-1500	QD	¥5,800	M7-6

■任天堂のゴルフ
ハドソン



本当のゴルフより面白い!?
キミは池ありバンカーありの変化に富んだコースをいくつでまわれるかな。

機種	メディア	価格	注文No
PC-8801/mkII	テープ	¥4,000	M7-7
PC-8801/mkII	5"2D	¥6,800	M7-8
X-1	テープ	¥4,000	M7-9
X-1	5"D	¥6,800	M7-10

ロードランナー　ソフトプロ
150もの迷路シーンがすごい。君は隠された黄金を求めて走る、敵の手を逃れ、ハシゴを昇り、ジャンプする。君のオリジナルゲームも作れる。

機種	X-1	X-1	X-1	FM-7
メディア	テープ	3D	5"2D	テープ
価格	¥4,800	¥5,800	¥5,800	¥4,800
注文No	M7-11	M7-12	M7-13	M7-14

ロードランナー　システムソフト
150もの迷路シーンがすごい。君は隠された黄金を求めて走る、敵の手を逃れ、ハシゴを昇り、ジャンプする。

機種	PC-6001/mkII	PC-8001mkII	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII
メディア	テープ	テープ	テープ	5"2D
価格	¥4,800	¥4,800	¥4,800	¥6,800
注文No	M7-15	M7-16	M7-17	M7-18

野球狂　ハドソン
自分のチームと対戦相手の選手のデータを入力。それに従ってリアルタイムゲームが楽しめます。

機種	PC-8801/mkII	X-1	FM-7	PC-6001mkII
メディア	テープ	テープ	テープ	テープ
価格	¥4,000	¥4,000	¥4,000	¥4,000
注文No	M7-19	M7-20	M7-21	M7-22

サラダの国のトマト姫　ハドソン
カボチャ大王に捕えられた反乱軍のリーダー、トマト姫。キュウリ戦士になった君は、姫を無事に救出できるかな。

機種	PC-6001mkII	PC-8001mkII	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII
メディア	テープ	テープ	テープ	5"2D
価格	¥4,800	¥4,800	¥4,800	¥6,800
注文No	M7-23	M7-24	M7-25	M7-26

プロフェッショナル麻雀　シャノアール
実戦そのままの麻雀です。リーチはもちろん、つみ場、裏ドラ、二翻しばりが出来、対戦相手の強さも変更できます。

機種	PC-8801/mkII	PC-9801F	FM-7	FM-7
メディア	5"2D	5"2DD	テープ	5"2D
価格	¥6,800	¥6,800	¥4,800	¥6,800
注文No	M7-27	M7-28	M7-29	M7-30

チョップリフター　ソフトプロ
君はヘリを操り64人の捕虜全員を救出できるか!戦車、ファントムの攻撃をかわし、空のヒーローになれるか。

機種	FM-7	FM-77	X-1	X-1
メディア	テープ	3.5D	テープ	5"2D
価格	¥4,800	¥5,800	¥4,800	¥5,800
注文No	M7-31	M7-32	M7-33	M7-34

ボルガード　dBソフト
3機合体!衝撃のメカシューティングゲーム!次々と現われる敵機を攻撃し、エネルギーFULLでヴォルガードに変身。

機種	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	X-1	MSX
メディア	テープ	5"2D	テープ	テープ
価格	¥4,500	¥6,800	¥4,500	¥4,200
注文No	M7-35	M7-36	M7-37	M7-38

EGGY　ボーステック
3次元的スクロールの決定版。君の重力感覚がものを言う。ボディーアーマーを自由にあやつることが出来るか!

機種	PC-6001/mkII	X-1	MSX	PC-8801/mkII
メディア	テープ	テープ	テープ	5"2D
価格	¥4,200	¥4,200	¥4,200	¥6,200
注文No	M7-39	M7-40	M7-41	M7-42

ブラックオニキス　BPS
人気No.1のロールプレイングゲーム。秘宝の伝説とロマンを求めて魔宮の扉の中へ。今君のアドベンチャーが始まる。

機種	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	FM-7	X-1
メディア	テープ	5"2D	テープ	テープ
価格	¥5,800	¥7,800	¥5,800	¥5,800
注文No	M7-43	M7-44	M7-45	M7-46

サンダーフォース　テクノソフト
スクロールゲームの決定版!縦横にスクロールするグラフィック画面、宇宙空間のシーンは迫力満点。思わず熱中してしまう抜群の内容。

機種	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	FM-7	JX
メディア	テープ	5"2D	テープ	3.5"2DD
価格	¥4,800	¥6,900	¥4,800	¥6,900
注文No	M7-47	M7-48	M7-49	M7-50

パンチボールマリオ　ハドソン
カメ、カニ、ハエにボールをぶつけて転ばせ、すかさずけとばすと点数が入るよ。

機種	X-1	FM-7	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII
メディア	テープ	テープ	テープ	5"2D
価格	¥3,600	¥3,600	¥3,600	¥5,800
注文No	M7-51	M7-52	M7-53	M7-54

ハイドライド　T&E
アクションゲームのリアルタイム処理に、ロールプレイングのキャラクターを成長させる楽しさとアドベンチャーの面白さを融合させたゲームです。

機種	X-1	FM-7	PC-8801/mkII	MSX
メディア	テープ	テープ	5"2D	テープ(32K)
価格	¥4,800	¥4,800	¥6,800	¥4,800
注文No	M7-55	M7-56	M7-57	M7-58

テラ4001　T&E
スターアーサーの伝説の完結編。「メフィウス」「暗黒星雲」そして「テラ4001」へ、遂にジャミルの本拠地「テラ」へ侵入。

機種	FM-7	PC-6001mkII	FM-7	PC-6601
メディア	テープ	テープ	5"2D	3.5"D
価格	¥4,800	¥4,800	¥6,800	¥6,800
注文No	M7-59	M7-60	M7-61	M7-62

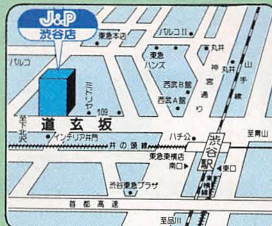




メールショッピングのお申し込みは J&P 渋谷店で承ります。

フロアーごあんない

- **4F パソコン教室**
  - ●パソコン教室
  - ●パソコンプレイルーム
- **3F OA機器・専門書籍**
  - ●ビジネスパソコン ●ワードプロセッサ
  - ●ビジネスソフト ●専門書籍
  - ●ハンドヘルドコンピュータ
- **2F ビジネスパソコン**
  - ●パソコン ●ディスプレイ
  - ●プリンタ ●フロッピーディスク
  - ●パソコンアクセサリー
- **1F ホビーのパソコン**
  - ●ホビーパソコン ●テレビゲーム
  - ●ゲームソフト ●学習ソフト





東京都渋谷区道玄坂2丁目28番4号(〒150)
☎(03)496-4148

■ウィングマン
エニックス



「少年ジャンプ」でおなじみのヒーローが君のパソコンで活躍します。君はウィングマンになって、ドリームノートを捜して下さい。

機種	メディア	価格	注文No.
FM-7	テープ	¥4,800	M7-63
X-1	テープ	¥4,800	M7-64
PC-8801/mkII	5″2D	¥5,800	M7-65
FM-7	5″2D	¥5,800	M7-66

■対局将棋 将棋名人
東芝E.M.I.



待望の本将棋がROMカートリッジで初登場!! MSXの指手一手が10秒以内のスーパープログラム。お待たせしません。気息を整え、いざ一手!!

機種	メディア	価格	注文No.
MSX 8K以上	ROM	¥5,800	M7-67

フラッピー
dBソフト

全200画面の超難解リアルタイム思考ゲーム。ブルーストーンを所定の位置まで運べば1面クリア。

機種	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	MSX	X-1
メディア	テープ	5″2D	テープ	テープ
価格	¥4,500	¥6,800	¥3,800	¥4,500
注文No.	M7-68	M7-69	M7-70	M7-71

F2グランプリ
キャリーラボ

3Dグラフィックスの迫力リアルタイムカーレース。コンストラクション付で、コースづくりも自由自在。

機種	X-1	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	MZ-2200
メディア	テープ	テープ	5″2D	テープ
価格	¥3,800	¥3,800	¥5,800	¥3,800
注文No.	M7-72	M7-73	M7-74	M7-75

妖怪探偵ちまちま
ボーステック

妖怪一味に誘拐されたアイドル小百合嬢救出のため、火玉を武器に敵の待つ墓場へ向う、リアルタイムゲーム。

機種	X-1	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	FM-7
メディア	テープ	テープ	5″2D	テープ
価格	¥4,800	¥4,800	¥6,800	¥4,800
注文No.	M7-76	M7-77	M7-78	M7-79

ファイアークリスタル
BPS

BLACK ONYXパートIIとして新発売。ロールプレイングゲームファン待望のソフト。ゲームはブラックオニキスが必要です。

機種	PC-9801F	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	PC-9801
メディア	5″2DD	5″2D	テープ	5″2D
価格	¥7,800	¥7,800	¥4,800	¥7,800
注文No.	M7-80	M7-81	M7-82	M7-83

プロテクター
アポロテクニカ

君はアースファイターを操作して敵の4つの攻撃パターンに挑戦して下さい。1万点を越えるとアースファイターがドッキングするのだ。

機種	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	JX	
メディア	テープ	5″2D	3.5″DD	
価格	¥3,800	¥4,800	¥5,800	
注文No.	M7-84	M7-85	M7-86	

チョップリフター
システムソフト

君はヘリを操り64人の捕虜全員を救出できるか! 戦車、ファントムの攻撃をかわし、空のヒーローになれるか。

機種	PC-6001mkII	PC-6601	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII
メディア	テープ	3.5D	テープ	5″2D
価格	¥4,800	¥6,800	¥6,800	¥6,800
注文No.	M7-87	M7-88	M7-89	M7-90

将棋名人
アポロテクニカ

パソコン側の指手の強さ、早さを是非お確かめ下さい。強すぎる方には、駒落し将棋にて挑戦してきます。どこまで駒を落として勝ちつづけられますか?

機種	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	PC-9801F	MZ-1500
メディア	テープ	5″2D	5″2DD	QD
価格	¥3,800	¥4,800	¥4,800	¥4,800
注文No.	M7-91	M7-92	M7-93	M7-94

カレイジアス・ペルセウス
コスモスコンピュータ

ギリシャ神話を背景としたシナリオによる美しいグラフィックの新しいタイプのリアルタイムロールプレイングゲームです。

機種	X-1	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	FM-7
メディア	テープ	テープ	5″2D	テープ
価格	¥4,800	¥4,800	¥6,800	¥4,800
注文No.	M7-95	M7-96	M7-97	M7-98

ファンタジアン
クリスタルソフト

上級者向けロールプレイングゲーム。「夢幻の心臓」に続くRPG第2弾。

機種	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	X-1	
メディア	テープ	5″D	テープ	
価格	¥5,800	¥7,300	¥5,800	
注文No.	M7-99	M7-100	M7-101	

MSX

タイトル	イー・アル・カンフー	ラピアン	リバーチェイス	ロードランナー	コナミのゴルフ	てつまん	王家の谷
メディア	ROM	テープ(16K)	テープ(16K)	ROM	ROM	ROM	ROM
価格	¥4,800	¥3,800	¥3,800	¥5,900	¥4,800	¥4,800	¥4,800
注文No.	M7-102	M7-103	M7-104	M7-105	M7-106	M7-107	M7-108

お申込み方法

右の注文書にご希望商品の注文No.および必要事項ご記入の上、現金書留にて、J&P渋谷店までお申し込みください。現金受領後、発送いたします。
なお現金書留以外で申し込まれた場合は責任を負いかねます。

- ●記載以外のソフトのご注文も承りますので、詳しくはお電話にてお問い合わせ下さい。

現金書留申込み用紙

おところ 〒□□□-□□

TEL (　　)

おなまえ

様

注文No.(ディスクサイズ)	数量	金額
ー (　　)	本	円
ー (　　)	本	円
ー (　　)	本	円
ー (　　)	本	円
ー (　　)	本	円
合計	本	円

お申込み先:東京都渋谷区道玄坂2丁目28番4号(〒150) J&P 渋谷店メールショッピング係

Let's PROGRAMMING

43機種245本のパソコンソフトを満載

掲載機種		
BM-Jr/LII2	MAX MACHINE	ぴゅう太
BM-LIII/MK5	MSX	S1
C1	MZ-80K/1200/700/1500	SC-3000
FM-7/77	MZ-80B/2000/2200	SMC-777/c
FP-1000/1100	PASOPIA 5/7	X1/C/D
JR-100	PC-6001/mkII/6601	PB-100
JR-200	PC-8001/mkII	PC-1245
M5	PC-8801/mkII	PC-1500
	PC-9801/E/F	

マイコンBASICマガジン別冊

マイコン BASIC Magazine DELUXE VI

●DELUXEシリーズはこの他に、DELUXE(1,300円)、DELUXE II・III(1,400円)、DELUXE IV・V(1,500円)が揃っています。



新発売
定価一,五〇〇円

お求めはお近くの書店. または本社出版販売部まで…

電波新聞社　出版販売部

東京本社 〒141 東京都品川区東五反田1-11-15☎03-445-6111　大阪本社 〒530 大阪市北区中之島3-2-4☎06-203-3361　西部本社 〒812 福岡市博多区博多駅前2-12-23☎092-431-7411

マイコンBASICマガジン 7月号目次

©マイコンBASICマガジン7月号

第4巻　第7号
昭和60年6月25日印刷
昭和60年7月1日発行

定価350円

電波新聞社 1985Printed in Japan／編集発行人：平山秀雄

東京都品川区東五反田1－11－15　郵便番号141　電話 東京(03)445－6111
(大代表)　振替(東京)5-51961　印刷：奥村印刷　製本：株式会社 堅省堂

Dr.D & 影のプログラム診療所

——キミのゲームが注射1本でグーンとおもしろくなる!!——

編集部

さてさて，またもおかしなタイトルで，「移植テク大作戦」のはじまりです。

今回のテーマは，7月号に掲載になったみなさんの投稿プログラムに，Dr.Dと影のするどいメスが入れられるわけです。つまり，「よし，ボクもプログラムを送ってみよう!!」と思っている読者には，タイムリーな企画だ!!ーと，影くんが1人で喜んでおりました。(編集長)

★アイデアが先か，それとも……

影：てなわけで，Dr.! 今日はじっくりとプログラムについて，2人だけでおはなしをしようではありませんか。

Dr.D：まあな，仕事でなけりゃ，影くんとじっくりなんてはなしをできるわけでも，またしたくもないしな。ああ，いいよ!!

影：むむ，挑発的な態度。その態度が，年よりの冷やそうめん。キラリ，メスー!

では，Dr.に質問。ベーマガに掲載のプログラム，その採用基準のトップはなにか。つぎの三つのうちから選んでください。①影さんの直感②アイデア③テクニックーーさあ，なん番かな?

Dr.D：おおげさなわりには，答えが単純。③番に決まっとる!!

影：ざーんねんでした! 正解は②番の"アイデア"です。

Dr.D：ほほう，それはおもしろい。ならば，さっそく，今月掲載になったプログラムをとりあげて，どちらに魅力があるか調べてみようじゃないか。

影：もち，いいですよ。じゃあ，はじめましょうか。

影：最初の作品は，小木曽智信くんのFM−7用「Mt.TONGARI」です。この作品のいいところは，ただキャラクタがキレイなだけでなく（最近のプログラムは，キャラクタだけキレイなのが多いゾ!），怪物を誘動してワナにはめるという。頭脳プレイのアイデアのウマサにあるんです。

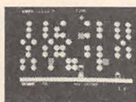
Dr.D：なるほど，ただの追いかけゲームじゃないんだな。しかし，どうかな，少し動きがのろくないかな?

追いかけゲームのおもしろさは，敵と自分の追いかけのスリル感だろ? だとすると，これは少し遅すぎる。やはり，プログラムにムダがあるのではないかな。

★FM-7/77用「Mt.TONGARI」(66ページ掲載)★

●ゲームの説明

FMくんを追ってくる数ヒキの敵を，ミラクル・ストーンに誘い込んでやっつけ，ピンハゲという薬をとるという追いかけ型のゲーム。



●診断結果

怪物の移動が遅い…怪物の移動ルーチンを論理式に書き直してみる。

FMくんの移動のムダ…102〜109行でON〜GOTOをはぶいてみる。

怪物の再出現の位置がおかしい…怪物が新たに出現するときに，いきなりFMくんの位置の近くに現われるのを防ぐようにする。

(解説)

追いかけ型のゲームで注意すべきことは，敵の移動のアルゴリズムと移動速度をしっかりしておくこと。

89〜92行は，怪物の移動ルーチンの論理式。BE＝1ならば水平移動，BE＝0ならば垂直移動になっている。

95行は，怪物の再出現。現われる位置を，右上と左上に限定した。

102〜109行は，FMくんの移動。ON〜GOTOをはぶくことにより，スピードがアップした。

このほか，**99行**は，スコアが増えたときだけ書き直せばよいのだから，あえてメイン・ルーチン内にもってくる必要はない。

```
89 TX(FM7)=TX(FM7)+((X<TX(FM7))-(X>TX(FM7)))*32*BE
90 TY(FM7)=TY(FM7)-((Y<TY(FM7))-(Y>TY(FM7)))*15*(BE=0)
93 NEXT FM7
94 FOR W=1 TO3:BEEP1:BEEP0:PUT@A(TX(W),TY(W))-(TX(W)+32,TY(W)+14),G%,PSET:NEXTW
95 FOR I=1TO3:IF TX(I)=160AND TY(I)=120 OR TY(I)=120AND TX(I)=448 OR TX(I)=HX AN
D TY(I)=60THEN S=S+50:TX(I)=(INT(RND(1)*4)-(RND(1)<.5)*15)*32:TY(I)=30:PLAY"o5C8
g20":SYMBOL(HX,HY),Q#,4,2,C
102 IF TE=<0 THEN 119
103 LINE(X,Y)-(X+32,Y+14),PSET,0,BF
104 IF KE$="4" AND X>1 AND POINT(X-22,Y)=0 THEN GOTO110
105 IF KE$="6" AND X<570 AND POINT(X+54,Y)=0 THEN GOTO111
106 IF KE$="8" AND Y>15 AND POINT(X+10,Y-15)=0 THEN GOTO112
107 IF KE$="2" AND Y<145 AND POINT(X+10,Y+15)=0 THEN GOTO113
108 PUT@A(X,Y)-(X+32,Y+14),D%,PSET
109 GOTO 82
```

■用語解説

●論理式：89行の ((X＜TX(FM7)) は，もしFMくんより怪物のX座標が大きいときー1に，そうでないときは0。((X＞TX(FM7)) は，もしFMくんより怪物のX座標が小さいときー1。

したがって，((X＜TX(FM7))−((X＞TX(FM7)))＊32＊BE は，BEが1のとき，怪物に対してFMくんのX座標が大きいとき32になり，小さいときー32になる。

Dr.D：どうだ，少しは速くなったぞ。
影：まあね，そんなたいした問題ではなさそうだけど――。
Dr.D：たいした問題なのだ💢
影：おー，コワ～。ほんじゃ，つぎにいくよ。

影：こんどの作品は，HK－10DくんのMSX用「HANTING」です。どうってことないアイデア。しかし，そこにはライフルパンパン，命中率パッという男のロマンがひそんでいる。こりゃ，もー，タマリマシェ～～ン!!

★MSX用「HANTING」(84ページ掲載)★

●ゲームの説明

左から右へとんでいく鳥を，銃でねらって撃ち落とし，命中率を競うゲーム。



●診断結果

撃たれた鳥が消えない…鳥を消すための，VPOKEの座標を変えてみる。

(解説)

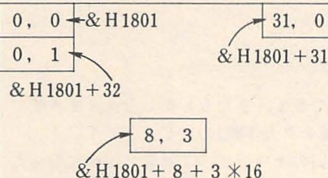
380行で鳥が撃たれたときの座標を計算して，消している。

```
380 VPOKE&H1800+VX/8+VY*4,32
385 BEEP:VPOKE&H1801+VX/8+VY*4,CH:I=I+1:VY=VY+8:CH=FNP(VX,VY):VPOKE&H1801+VX/8+V
Y*4,149:IF I<11 THEN 385
```

■用語解説

●VPOKE：VPOKEとは，ビデオRAMを直接書き換える命令のこと。この場合，画面左上(0，0)の番地は16進数で1801のため，左横を消すために1801－1＝1800として，VPOKE&H1800＋VX／8＋VY＊4，32としている。

32は，CHR$(32)＝"　"のこと。VX／8は，VXが8ずつ増えているため，8で割っている。VY＊4は，VYも8ずつ増えているため4を掛けて32としている。



モニタ画面

影：アハハハ，Dr.，あんまり驚かさないでよね。鳥が消えないなんて，ささいなことじゃないですか。
Dr.D：そのささいなことで，VPOKEの使いかたがわかったわけだろ。こりゃあ，りっぱなテクニックじゃないか。どうだ，少しは反省しなさい。
影：1面，2面，3面……ゴメン!! では，つぎにいっちゃいます。

影：な～んと，またも追いかけゲームの登場。しかし，これまたすごいアイデアの氷のかたまり。では，氷塊(ひょうかい。このシャレわかるか?)しましょう。

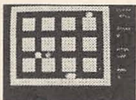
この作品は，内河功一くんのMZ－1500用「CLASH　BALL」で，アオくんが2個のボールを誘導して(ここまでは，FM－7の「Mt.TONGARI」と同じ)，ワナのかわりに，ボールとボールをゴッツンするとフルーツがでる！　どうです，もう，これっきゃないというアイデアですね。ああ，感動やなー!!
Dr.D：たしかに，おもしろいアイデアだ。では，さらにおもしろくしてあげよう。
影：えーっ，またケチつけるの？
Dr.D：ケチだと?? ア・ド・バ・イ・ス!!

●　●

★MZ-1500用「CLASH BALL」(95ページ掲載)★

●ゲームの説明

アオくんが，追いかけてくる2個のボールどうしをぶつけさせて，現われたフルーツを食べるという追いかけ型のゲーム。なにも食べないでいると，動きも遅くなってくる。



●診断結果

アオくんの移動のムダ…なにも食べないときのアオくんの動きの変化が早すぎるので，ゆっくり変化するようにする。

ボールの移動判定があまい…2個のボールは，アオくんのXY座標のいずれかが一致したときに，その方向へ移動するようになっている。しかし，アオくんが氷にかくれているときは，左右に移動のくりかえしになってしまうので，これを直す。

(解説)

60行は，初期設定。V3は減速の調整の変数だが，この初期値を100にすることで，アオくんの動きがのろくなるのを遅くしている。

250行は，残り時間の判定。ゲームをやってみると，なかなか時間切れにならないため，残り時間を短くした。

315行は，ボールの移動の判定。ボールがカドにくると，1/5の確率で進行方向を90°変えるようにした。

390行は，ボールがぶつかったときに，V3を小さくしている。ただし，V3が60よりも大きいときに限る。

❖　❖

```
60 AX=14:AY=11:A1=1:A2=0:V1=0:V3=100:GOSUB 550
250 V1=V1+1:IF V1>V3*2 THEN 290
315 IF CX(F1)-2=INT((CX(F1)-2)/6)*6 AND CY(F1)-2=INT((CY(F1)-2)/6)*6 AND RND(1)>
.8 THEN DD=DY(F1)*((RND(1)>.5)*2+1):DY(F1)=DX(F1)*((RND(1)>.5)*2+1):DX(F1)=DD
390 V3=V3+(V3>60)*2
```

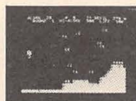
影：なんか，Dr.はいちいち荒さがしをしてるようにも思えるんだけどな。
Dr.D：いかにすぐれたアイデアでも，テクニックが欠けたら，ただのプログラムⒶだ！
影：おっと，専門用語がでましたね。プログラムⒶとは，ベーマガ採用にもうひと息のプログラムにつけられるマークなんです。

Dr.D：こんどは，T. MATSUYAMAくんのMZ－2000用「Devil Fighter」だな。横スクロールのゲームで，よくあるパターンのようだが。
影：ム，ムズカシーイ！　Dr.のおっしゃるとおり，よくあるパターンなれども，このキー操作の工夫にこそ，気球の動きらしさが表現できている。まさに，グッド・アイデアでんな！
Dr.D：では，そのキー操作にメスを入れるとするかな。

★MZ-2000/2200用「Devil Fighter」(102ページ掲載)★

●ゲームの説明

気球を操って，デビルをやっつけるため，洞窟へ向かう。途中，カラスや山にぶつからないように，ダイヤをとっていくという，横スクロールのゲーム。



●診断結果

気球の動きがのろい…気球の移動距離を増やす。

制限時間が短い…生命力ＬＩの初期値を増やす。

```
 25 GOSUB 600:CONSOLE S2,24:POKE$952,0:RO=1:LI=200:DL=100:S=0:D=0
 40 GETK:XH=XH+(K=1)+(K=4)+(K=7)-(K=3)-(K=6)-(K=9):XH=XH+(ABS(XH)>4)*(XH-4*SGN(X
H)):KX=KX+XH*4
 50 YH=YH+(K=7)+(K=8)+(K=9)-(K=1)-(K=2)-(K=3):YH=YH+(ABS(YH)>4)*(YH-4*SGN(YH)):K
Y=KY+YH*4
```

(解説)

25行は，初期設定。生命力の変数ＬＩの値を，100から200に増やした。

40行は，気球のＸ座標の計算。移動距離ＸＨを４倍にして加えている。また，ＸＨは，±４より大きくならないようにしている。

50行は，気球のＹ座標の計算。40行と同じく，ＹＨを４倍している。

Dr.D：ゲームは，ただ難しければいいというものでもないんだ。おもしろいゲームには，ある程度まで楽しめて，なおかつしだいに難しくなるというテクニックが使われてるんだな。

影：そ，そうでした。Dr.もたまには……，いや，Dr.はやっぱりいいことをおっしゃりまする〜〜。つぎ，いこーう！

影：みなさん，いまどきこんなプログラムがベーマガに載るなんて，と思っていたらゴメン！　でも，それなりの理由がある。というよりも，こういうプログラムをベーマガは望んでるんです。

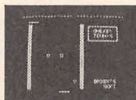
このBaddy LoveくんのＰＣ－6001用「ワン・キー・テニス」は，短いプログラムで，かつワン・キーによるゲームの難しさをもり込んだ，過密都市型プログラムなのです。

Dr.D：ふむふむ，マシン語を使って動きも速くなっとるな。しかし──。

★PC-6001/mkII/6601/SR用「ワン・キー・テニス」(110ページ掲載)★

●ゲームの説明

１～２人用のテニス・ゲーム。ゲームは単純だが，それぞれワン・キーでラケットが操作できるのが特徴。



●診断結果

ゲーム・オーバーの判定がない…どちらかが15点とると，ゲーム・オーバーとなるはずだが，その判定プログラムがなかった。そこで，新たに判定のプログラムを加える。

```
180 FORI=&HC000TO&HC01F:POKEI,64
:NEXT:ST=0:SU=0:W=0:GOSUB500
415 ST=ST+1:IFST=15THENW=1
420 GOTO 430
425 SU=SU+1:IFSU=15THENW=2
450 FORI=0TO300:NEXTI:IFWTHEN491
491 LOCATE3,9:PRINTW;" PLAYER の
かち!"
492 FORI=0TO3000:NEXTI:RUN
```

(解説)

180行は，変数Ｗ＝０にクリアしている。Ｗ＝１が上のプレイヤー，Ｗ＝２が下のプレイヤー。

415～425行は，先に15点とったプレイヤーの番号を代入。

450行は，もしＷ＝０のとき491行へとばす。

491行は，勝ったプレイヤーの表示。

492行は，時間かせぎののち，ゲームを再開。

影：でもね，Dr.，このゲームには，はじめっから終わりはなかったんですよ。

Dr.D：だが，プログラムをみると，スコア表示がＦつまり15でストップしたままになっとった。これは，やっぱりおかしいぞ。

影：わあーっ，なつかしのゲームですね。それにしても，ＰＣユーザーのしょ君，ガンバロウね！（レベルが下っとるのだ！）。

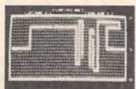
え～と，この新田健二くんのＰＣ－8001用「ＬＩＧＨＴ　ＣＹＣＬＥ　ＧＡＭＥ」は，よくある陣取りゲームに，オリジナル・アイデアの通りぬけのカベ穴をもり込んでるのがいいですね。改造プログラムの例としておもしろいので，採用しました。

Dr.D：う～ん，やはりこの種のゲームは，スピードが勝負だな。そしてプログラムをみると，まだまだ工夫できるか所がいっぱいあるぞ。

★PC-8001/8801/mkII/SR用「LIGHT CYCLE GAME」(115ページ掲載)★

●ゲームの説明

２人用の，陣取りゲーム。移動後のカベにぶつからないように，どちらが先にぶつかるかを争う。



●診断結果

キー操作の改造…上下左右の移動に加えて，ＩＮＰ命令を使ってななめ移動もできるようにする。

```
190 I0=256+NOT(INP(0)):IF I0=0 THEN 240
200 AV=((I0 AND 32)=32)-((I0 AND 4)=4)
220 AW=((I0 AND 2)=2)-((I0 AND 8)=8)
290 I3=256+NOT(INP(3)):IF I3=0 THEN 340
300 BV=((I3 AND 2)=2)-((I3 AND 8)=8)
320 BW=((I3 AND 4)=4)-((I3 AND 16)=16)
```

(解説)

ＩＮＰ命令を使うと，二つのキーを同時に押しても判別ができるようになる。

高度なテクニックのため，以下の説明がわかりにくいかも知れないが，くわしくは，ユーザーズ・マニュアルのキー・ボード・マトリクスの項を参照のこと。

190行は，プレイヤー1のキー入力。NOT(INP(0))は，INP命令はキー入力があると，そのビット値が0になるため，NOT命令で正論理に直している。256は，さらにNOT命令が，その値が負となるために正数とするために加えている。これによって，200～220行のプログラムが，わかりやすくなっている。キー入力がないときは，I0＝0となり，240行へとぶ。

200行は，それぞれ垂直方向と水平方向の移動距離の計算。たとえば，200行で[5]を押すと，D5（5番めのビット）が1になる。つまり，I0に32がたされるので，32とANDをとって調べている。また，[2]が押されていると，D2が1になってI0に4がたされるので，4とANDをとって調べている。

220行も同じく，論理式によりAVの値を，－1，1にしている。

290～320行は，プレイヤー2のキー入力と，移動距離の計算。

影：わーからん！　はっきりいって，Dr.のテクニックは難しすぎるぞ～。かえせ，授業料を―!!

Dr.D：ワシのいったことを聞いてるだけでは，ためにはならんぞ。たまには，自分で勉強することも必要なのさ。それに，このテクニックは，応用範囲が広いから，覚えておくだけでもソンはないはずだ。

Dr.D：なんだかんだで，最後のプログラムになってしまったな。ここまでの感想をどうぞ，影くん。

影：え～，その，つまりベーマガは，アイデアもだいじだけど，よくみりゃプログラムで直すとこって，いっぱいあるんですね。

Dr.D：ははは，そのとおりだ。それでこそ，ゲーム・アイデアもグーンとひきたつわけだ。さて，最後は？

影：最後は，東山卓也くんのX1用「ヨサクさん!!」ですね。X1らしいかわいいキャラクタと，ゲーム・ストーリーのうまさが採用の理由です。

Dr.D：スッキリとまとまったプログラム，といいたいところだが，追いかけルーチンが，やはり難しくなりすぎとるな。

★X1/C/D用「ヨサクさん!!」(137ページ掲載)★

●ゲームの説明

きこりのヨサクさんが，ツッパリじぞうから逃げながら，木を切り倒しておじぞうさんをお寺まで運ぶという，追いかけ型のゲーム。



●診断結果

ツッパリじぞうの移動を改良…追いかけルーチンが難しすぎるので，少し遊びをつくってゲームにゆとりをもたせてみる。

```
350 IF RND>.5 THEN VX=SGN(X-TX(I))*((RND>.9)*4+2) ELSE VY=SGN(Y-TY(I))*((RND>.9)
*4+2)
```

(解説)

350行は，ツッパリじぞうの移動方向の計算。IF　RND>.5で，½の確率でツッパリじぞうが水平，垂直方向に移動するかを決めている。((RND>.9)＊4＋2)は，RNDが.9より小さいときに，0＊4＋2つまり値が2になる。また，RNDが.9より大きいときは－1＊4＋2となり，値は－2になる。したがって，RNDが.9より大きいときに，ツッパリじぞうはヨサクさんと反対の方向に移動するようになる。

影：ふーん，やはり追いかけルーチンに問題ありですね。

Dr.D：いや，問題というほどのものではないんだがね。ただ，どのプログラムもよくできとるだけに，こまかい所が気になってくるんだ。少し，いいすぎたかな？

影：ええ！　いや，さすがにDr.です。年よりの冷やそうめんなどといった私がバケツでした。

Dr.D：こりゃあ，いかん。影くんには，はなしが少しハイ・レベルだったようだ。

連載企画 周辺機器使いこなしマニュアル その10

Let's play music

コンピュータ・サウンド機器大研究

小久保 隆

ここ2，3年のコンピュータ界，ミュージック界における，このコンピュータ・ミュージックの発達には，目をみはるものがあります。

コンピュータ・ミュージックというと，実はパソコン（マイクロ・プロセッサを使ったコンピュータ）以前に，一度流行したことがあります。でも，それは大型コンピュータやミニコン・クラスのものを使用していたため，大学や企業の研究所などでしか実験ができませんでした。そして，その頃は，現代音楽の1分野として，大まじめにとらえられていたのです。

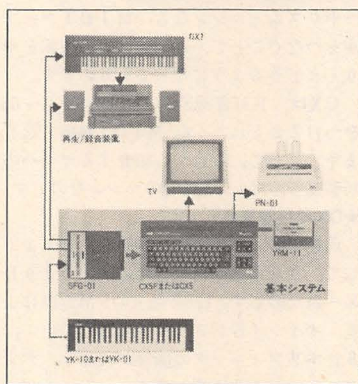
ところが，現在はどうでしょう。マイクロ・プロセッサの出現により，低価格で，しかも音楽的にも充分に手ごたえのある形で，だれでも簡単にシステムが組める時代がきているのです。それも，ものすごく急激なテンポで……。

CX-5(CX-5F)を中心としたコンピュータ・ミュージック・システム

そんな中で，ヤマハのミュージック・コンピュータ〝CX－5(CX－5F)〟(以下CXと略す）を中心としたシステムは，ハード，ソフトの両方で，パソコンとしては完成度の高いコンピュータ・ミュージック・システムだといえるでしょう。



《写真1》CX-5F



《第1図》CX-5の基本システム

そこで，今回はヤマハのCX－5システムのすぐれた特徴を，以下にいくつか紹介してみます。

★MSX対応

まずうれしいのは，ミュージック・コンピュータと名がついていながら，〝MSX対応〟の汎用パソコンでもあるのです。ですから，音楽以外のニーズにも，当然使えます。たとえば，漢字ワープロとか，カラフルなパソコン・ゲーム等に，使用することができます。

★8ボイス・ポリフォニックのFM音源を内蔵可能

CXは，MSX対応ですから，本体に3ボイスのPSG音源を内蔵しています。しかし，読者のみなさんもよくご存知のとおり，3ボイスだけでは，本当に満足のいく音楽はできません（ゲームの効果音とか，簡単なテーマ・ソングぐらいしかできません)。それに，PSGという音源自体，それほど音楽的にすぐれた音源とはいえないようです。

ところが，CXについているサイド・スロットに，別売のSFG－01（もしくはSFG－05）と呼ばれる〝FM音源ユニット〟を取りつけると，グーンと音楽的にパワー・アップして，8ボイスのFM音源をもつミュージック・コンピュータに変身してしまいます。



《写真2》YRM-11



《写真3》YRM-12

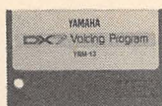
FM音源というのは，現在もっとも注目されているデジタル音源で(NECのPC－SRシリーズについているものも，FM音源)，このFM音源を使ったキー・ボードにDX－7というデジタル・シンセサイザーがあります。このシンセサイザーは，世界中のトップ・ミュージシャンで使っていない人をさがすほうが難しいほどに，音がよくて有名なシンセサイザーなのです。ですから，この強力なFM音源を8ボイス内蔵することにより，CXは本格的コンピュータ・ミュージック制作ツールになります。

●豊富な音楽用ソフトウエア

★YRM-11(写真2)価格 7,800円
「FM・ミュージック・マクロ」

譜面はにが手なんだけれども，ベーシックだったらOKという人にオススメのソフト。このソフトは，MSXのベーシックの上でプログラムできる，コンピュータ・ミュージック用ソフト。だから，ベーシックでCG(コンピュータ・グラフィックス)をTV画面に写しだしながら，ミュージック・プレイを楽しむなんてことも，可能となっています。

また，このソフトを使うことによって，FM音源におしゃべりや，歌を唄わせるこ



《写真4》YRM-13



《写真5》YRM-15

とができるのも特筆すべきフィーチャーだといえるでしょう（FM音源は，人の声をシミュレートすることもできるのです）。

★YRM-12（写真3）価格 7,800円
「FM・ボイシング・プログラム」

FM音源ユニットSFG−01，SFG−05の音作りのためのソフト。SFGの中に内蔵されているFM音源を自分でシンセサイズでき，オペレーションもディスプレイを見ながらできます。

★YRM-13（写真4）価格 7,800円
「DX-7・ボイシング・プログラム」

前出のDX−7シンセサイザーの，音作りをサポートするためのプログラム。パラメータが多く，難しいといわれている，DX−7の音作りを，各音色パラメータをTV画面にディスプレイして，表にして見ながら，簡単に行なうことができます。

★YRM-15（写真5）価格 7,800円
「FM・ミュージック・コンポーザー」

同じ自動演奏用ソフトでも，YRM−11（ミュージック・マクロ）と，このYRM−15（ミュージック・コンポーザー）は，性格がまったく違っています。TVディスプレイは，完全な譜面表示。しかも，プログラムに使われるコマンドは，音楽的な用語ばかり。よって，コンピュータ・ミュージックといいながらも，音楽感覚でプログラムを打ち込むことができるのです。

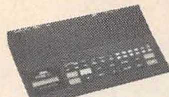
ミュージシャンや音楽入門者用に，最高のソフトです。

おもなソフトをあげてみましたが，このソフト群を見てもわかるとおり，CX−5システムに，DXシリーズのシンセサイザーや，RXシリーズのリズム・マシン等の楽器のコントロール・センター的役割があるのが，興味深いと思います。各楽器単体ではちょっとオペレーションに不便なところも，このCXコンピュータと接続することによって，使い勝手をアップすることができるようになっています。

DX-21とRX-21の登場

CXを中心として，SFGを内蔵したシステムを組めば，8ボイスをフルに使った音楽制作が楽しめますが，CXのポテンシャルから考えると，もっともっとハイ・パワーのコンピュータ・ミュージックを演奏させることも可能です。つまり，内蔵のSFGによるFM音源だけでなく，外部機器をもシステムの仲間に入れて，CXでコントロールして自動演奏させれば，もっとすごいことができるということです。


《写真6》DX-21


《写真7》RX-21

CX＋DX＋RXのシステムを組めば，ドラムと8音ポリのシンセが，CXの8音にプラスされ，ハイ・レベルの自動演奏ができるだけでなく，DX−21を手で弾き，それ以外を全部CXでコントロールするような，ウシマン・ライブも可能です。

現在，コンピュータ技術を使った電子楽器の世界では，各電子楽器間のインター・フェースのために，〝MIDI規格〟というものができ上がっています。この規格により，楽器の演奏情報（つまり，今，ドを弾いているとかレを弾いているという情報）や，自動演奏のためのタイミング情報が，すべて規格化されています。MSXのソフトのように，MIDI対応のシンセサイザーやリズム・マシンなら，MIDIケーブルをつなぐことで，互いの楽器の情報をやりとりできるようになっているのです。

CXは，FM音源SFG−01かSFG−05をつけることによって，MIDI対応になります。そして，これから紹介するヤマハの新製品も，MIDI対応のマシンなのです。

★DX-21（写真6）

前述のDX−7の使い勝手を，よりよくして，さらに低価格にしたのが，つまりDX−21なのです。128音色ものFM音源による，オイシイ音がプリセットされていて，8音ポリフォニックの演奏が可能な，デジタル・シンセサイザーです。

このDX−21には，あのDX−7にもない機能が，いくつかついています。中でも，デュアル・モードと呼ばれる，二つの音色をミックスできる機能や，スプリット・モードと呼ばれる，キー・ボードを2分割して，上下それぞれを違う音色で演奏できる機能などは，ライブでもとっても便利な機能です。

なんといっても，この価格にはビックリ。はっきりいって，133,000円です。

★RX-21（写真7）

PCMドラム・マシンのハイ・コストパフォーマンス機。本物のドラムの音が，PCM録音されたメモリ・チップの中にはいっていて，内蔵のコンピュータによりリズム・パターンを組んで，リズムの自動演奏をできるマシンです。

RX−21は，もちろんMIDI対応マシンで，内蔵のバスドラ／スネア／タム1〜3／クラッシュ・シンバル／ハイハット・クローズ，オープン／ハンド・クラップの9種類の音源に，MIDIのキー・ナンバー（ドレミのこと）をわりあてることができるので，CXとの相性もバツグンです。

つまり，普通ならばRX内のコンピュータで，リズムをプログラムに組むかわりに，CXにYRM−15（ミュージック・コンポーザー）をつけて，ドの音はバスドラ，レの音はスネアというように，TVの5線譜上に，音譜でリズム入力して，RXをコントロールすることができるのです。

このRX−21もまた，信じがたい価格。45,000円で，PCMドラムが手に入る時代になってしまったのですネ（僕の持っている米国製のPCMドラムはなんと170万円もして買ったのに，このRX−21のほうが，機能が上のところもあるんですヨ）。

ミュージック・マクロ（YRM-11）を使った初歩的なランダム・ミュージック！
～「バウハウスの詩人たち」より～

★MSX用プログラム・データが録音されているレコード！


《写真8》バウハウスの詩人たち

ここでは，僕が5月21日にリリースしたばかりの，ソロアルバム『バウハウスの詩人たち』（キングレコード・K28P528）の中で使用している，自動作曲プログラム「ランダム・ミュージック・プログラム」を紹介しましょう。

これは，ヤマハのCX−5とSFG−01，それにミュージック・マクロ（YRM−11）のソフトを使って実現したものです。実際，このアルバムのB面は，このランダム・ミュージック・プログラム（本当のものはもう少し手を加えてはいるが，原理としては同じもの）によって作曲，演奏し作られています。もしも，興味のある人は，チャレンジしてみてください。また，プログラムを打ち込むのが面倒な人は，このアルバムのB面の最後に，このプログラムのデータが録音されていますので，レコードを買ってください。すぐに，ロードして，ランダム・ミュージックのエンドレス演奏を楽しむことができます。

★ランダム・ミュージック・プログラム

このプログラムは，前述のYRM−11（ミュージック・マクロ）のソフトが，MSXのベーシック上で使えるのを利用して作ったものです。音楽表現における，〝音色〟，〝音程〟，〝音量〟，〝音符〟などの情報を，ベーシックの中にあるランダム関数RND（　）を使って，ランダムに選びだし，自動演奏させています。

プログラムの構成自体は，シンプルなのでわかりやすいと思いますが，〝CALL〟または〝_〟のついているコマンドは，YRM−11のミュージック・マクロの言語です。このミュージック・マクロでは，普通演奏用コマンドとして，PLAY文を使うのですが，このプログラムでは，SOUND文を使うことでプログラムを単純化しています。

また，発音のタイミングをランダム化するために，内蔵タイマーの割り込みを使っているのも，このプログラムの一つのポイントになっています。

僕が実際にこのレコード『バウハウスの詩人たち』で行なっている自動作曲では，選ぶ音程や音符の確率を選んだり，一定音色で何音続くかもコントロールできるようになっているため，ここにあげたプログラムよりももっと音楽的にいじれるようになっているのですが，そのプログラムは僕の企業秘密なので公開はできません。できれば，このプログラムをたたき台にして，自分なりのプログラムに育て上げてみてください。

また，レコードのA面のほうは，あのコンピュータ・ミュージックの最高峰，フェアライトCMIを駆使して作り上げたものです。CMIでなければできなかった，コンピュータ・ミュージックならではのアプローチをしてみたつもりなので，興味のある方は，レコードのほうもじっくり聴いてみてください。感想を，お待ちしております。

❖みなさんの作品を送ってください！

小久保：というわけですが，影さん，満足してもらえましたか？

影：は，はい。さすが，小久保先生です。私もヒマがあると，ゲームの効果音や作曲にチャレンジはしてるんです。だけど，より楽しいミュージックを作ろうと思うと，いまのパソコンだけでは満足できる作品が作れないんですね。

小久保：そうでしょう。でもね，ゲームもそうでしょうが，ミュージックの基本というか，音階ひとつを例にとっても，パソコンで練習できることって，たくさんあるんです。だから，ガッカリせずにガンバッテくださいね。

影：う〜ん，作曲ってのはオンチには難しい作業なのかもね。

編：おっと，影さんらしからぬ発言ですね。あきらめる前に，自分の作品を発表してみたらどうです？ それも，読者のみなさんと競争でね。

ということで，みなさんの作品を，お待ちしてまーす！

《リスト1》ランダム・ミュージック・プログラムのリスト

```
6 DIM G%(4),TW%(13)
7  '-----------------------
8  '
9  ' Random Music Program
10 ' for YAMAHA CX-5/YRM-11
15 '
16 '-----------------------
99 '
100 '*****************************************************
105 CLS
110 _INIT
120 _TSTOP
130 _ON EVENT(6) GOSUB 2000
140 '-----------------------
150 _EVENT(6) OFF
160 PRINT"Welcome to the Random Music Program"
170 PRINT"          1984.4 by T.KOKUBO    "
180 PRINT:PRINT"このフ゜ロク゛ラムを うこ゛かすには YAMAHA YRM-11のROMカートリッシ゛か゛ ひつようて゛す。"
182 PRINT:PRINT:PRINT
190 INPUT"あなたの すきな ナンハ゛ーを えらんて゛(1-150) リターン・キイを おしてくた゛さい。";RN
200 CLS:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT "ちょっと まってくた゛さい。"
210 FOR WW=1 TO RN
220      A=RND(1)
230      A=RND(3)
240      A=RND(5)
250 NEXT
260 CLS
270 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT "あなたの すきな ナンハ゛ーを えらんて゛(20-100)リターン・キイを おしてくた゛さ
い。 ハ゜ターンか゛ かわります。"
280 INPUT TT
281 OO%=11
282 FOR II=0 TO 11:TW%(II)=II:NEXT:'initialize end
300 CALL TIMER(INT(TT))
310 '
320 CALL INST(1,1)
330 CALL INST(2,1)
340 CALL INST(3,1)
350 CALL INST(4,1)
400 CALL EVENT(6) ON
900 'OTO 900
999 '------main flow
1001 IF G%(1)<=0 THEN CALL MODI(1,INT(RND(2)*46+1)):GOSUB 3000:CALL SOUND(1,1,TU
%,FT%,VE%):G%(1)=RND(5)*10
1002 IF G%(2)<=0 THEN CALL MODI(2,INT(RND(2)*46+1)):GOSUB 3000:CALL SOUND(2,1,TU
%,FT%,VE%):G%(2)=RND(5)*10
1003 IF G%(3)<=0 THEN CALL MODI(3,INT(RND(2)*46+1)):GOSUB 3000:CALL SOUND(3,1,TU
%,FT%,VE%):G%(3)=RND(5)*10
1004 IF G%(4)<=0 THEN CALL MODI(4,INT(RND(2)*46+1)):GOSUB 3000:CALL SOUND(4,1,TU
%,FT%,VE%):G%(4)=RND(5)*10
1009 PRINT INKE$;
1010 GOTO 1001
2000 G%(1)=G%(1)-1:G%(2)=G%(2)-1:G%(3)=G%(3)-1:G%(4)=G%(4)-1:RETURN
3000 GA%=RND(1)*3:TA%=RND(2)*(OO%+1):TA%=TW%(TA%):TU%=TA%+12*RND(3)*9:FT%=RND(4)
*100:VE%=RND(5)*100:RETURN
4000 END
```

↘イコンBASIC係●NEOS：〒107東京都港区南青山7-3-6南青山第22大京ビル ㈱日本エレクトロニクス マイコンBASIC係●AVICソフト 〒160東京都新宿区四谷1-5新四谷駅前ビル7F ㈱リットーミュージック 営業部マイコンBASIC係

パソコン・ミュージック・ソフト紹介

■MUSIUM 1 ―クロスメディア・ソフト（ビクター音産）―

〔FM-7/NEW7/77用〕価格：3.5インチ，5インチ・ディスク版8,800円，カセット版6,800円

●MUSIUM1は，〝Music Editer〟（ミュージック・エディタ）と〝Graphic Player〟（グラフィック・プレイヤー）の二つのプログラムから成り立っています。

Music Editerは，ディスプレイ上の五線譜を見ながら音符を入力し，作曲できるプログラムで，〝Graphic Player〟は，入力した作品を演奏させて楽しむもので，演奏と同時にインジケータが動き，見ていても楽しいソフトです。

●演奏も，3パート8オクターブまでが可能で，各パートをそれぞれに独立したエンベロープ（ピアノ音，トランペット音など）をかけることができます。PSGはその構造から3パート別々にエンベロープをかけることはできませんが，このソフトでは，それを可能にしています。

●エンベロープの指定は各パターンの波形を見ながら，そして音を聞いて確認できます。

●操作は，エディットするパート・ナンバーを入力して，それぞれのパートごとに曲を入れていくという形になります。このソフトでは，音符ごとにエンベロープがかけられるので，細かく曲に味つけをすることができます。

また，デモの曲として入っている〝EXPANDER〟は最高！です。作った曲は，カセットにセーブすることも可能です。

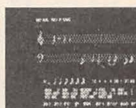
グラフィック・プレイヤーは，3パートのインジケータがリアル・タイムで動きます。1曲だけの演奏や何曲も指定して演奏させるモードもあります。

なお，X1用MUSIUM1もまもなく発売予定です。


▲FM-77，3.5インチ版パッケージ



▲MUSIUM 1メニュー画面


▲ミュージック・エディタ画面


▲グラフィック・プレイヤー画面

■ cliche（クリシェ）―クロス・メディア・ソフト（ビクター音産）―

〔FM-7/NEW7/77用〕価格：3.5インチ，5インチ・ディスク版 7,800円，カセット版 5,800円

●コンピュータ側が自動的に作るメロディをつぎつぎと組み合わせていくことで，自分のイメージの作品を完成させるシステム。

●音楽のジャンル，リズム・パターン，コード進行，曲編成などをパラメータでセットすることができます。

●すでにできている曲のパターンを分析したりして楽しむこともでき，音楽マニアにとっては，うれしいソフトです。クリシェで作ったメロディを〝MUSIUM1〟で再現し，音色変更，曲の手直しなども可能です。



◀とてもキレイなデモ画面

■サウンド・デザイナー ―オーエム―

〔PC-8801MKⅡSR用〕価格：5インチ・ディスク版 4,900円

●PC-8801mkⅡSRに内蔵されたFM音源をフルに使いこなすためのソフトです。

これは，音色パレットとメロディライターの二つの機能を持っていて，相互にソフト間を行ったりきたりできます。

●音色パレットは，FM音源を利用して好みの音を合成するものです。

FM音源の音はとてもよいということはわかるのですが，そのデータを作るのはたいへんです。そこで，このソフトを使えば耳で音を確かめながら好みの音が作れてしまいます。ゴースト・バスターズの音など100音以上のサンプル音が入っているので，それを参考に音を作ることも可能です。

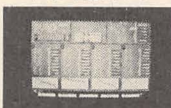
●また，作ったり，作ってある音色を選び，プレイ・モードでロック，ジャズ，ポップス，クラシックなどの曲で演奏ができ，おもしろいですよ。

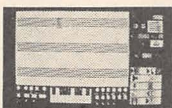
●メロディライターは，音色パレットで作った音色にメロディをつけ，演奏できるものです。五線譜に直接，音長音高を入力する他に，メトロノームに合わせてキー・ボードを弾けば，音長，休符などを自動的に書き込んでくれるモードもあります。

●また，プリント・アウトも可能です。



▲オープニング画面


▲音色パレット。FM音源を利用した細かな音色を作りだす


▲メロディライター。音色パレットで作った音色を使って演奏可能

ミュージック・エディタ〝MUE―SR〟 ―ハル研究所―

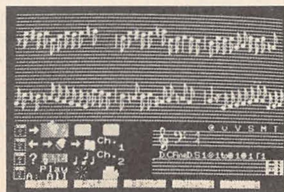
〔PC-8801mkⅡSR用〕価格：5インチ・ディスク版 4,800円

●標準的な楽譜表記法の採用で，楽譜そのままのイメージを入力し，最高6和音の演奏が楽しめます。

五線譜上に，音符や記号をおくだけで，質の高い音色がFM音源をフル活用して入力でき，全音符～32分音符，転調，強弱，リピートなど，ほとんどの楽譜記法をサポートしています。また，指定した拍数だけ入力することによって，自動的に小節が区切られます。

●入力した楽譜データをテープやディスクにセーブできたり，五線譜のハード・コピー機能もついています。鍵盤表示しながらの演奏など，いろいろ楽しむことができます。

●操作方法は，キー・ボードから入力できますが，トラック・ボールCAT-8800（価格：24,800円）を使用することで，簡単でスピーディな入力が可能です。さらに，PCG-8800mkⅡ（価格：24,800円）を使用して，高速処理を可能にし，音符を横方向に流して演奏が楽しめます。


◀プレイ・モードで演奏中の画面。さすがいい音してます

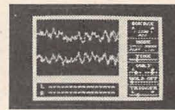
■オーディオ・ビジュアル・カートリッジ"VC-10"
—NEOS(日本エレクトロニクス)—
〔MSX(RAM16KB)用〕価格：
カートリッジ19,800円

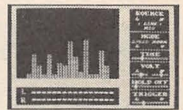
●このVC－10は，リアル・タイムで音をビジュアル化する（音を目で見る）ことのできるカートリッジです。入力した音を波形として表示させる〝オシロスコープ・モード〟と，どの周波数（音の高さ）がでているかを見ることができる〝スペクトラム・アナライザ・モード〟があります。

●ラジカセやウォークマンなどの音声出力や，カートリッジに内蔵されているマイクから音を入力します。すると，画面上には，オシロスコープ・モードを選べばその波形が，スペクトラム・アナライザ・モードを選べば，周波数ごとの音のでかたを棒グラフでリアル・タイムで表示してくれます。さらに，画面の下には，〝ピーク・ホールド・メータ〟がついていて，なかなかカッコイイですよ。

●オシロスコープは，その入力する電圧の大きさと，時間軸方向の大きさも変えられ，右と左の音を2限象のオシロスコープのようにも表示できます。さらにトリガ・レベル（信号の大きさを指定し，その基準以上のとき表示させる）をうまく設定すると，きれいに波形が止められて，とてもおもしろいですよ。

●内蔵されたマイクなどとサウンド機能を使うと，発生した音をそのマイクでひろい，


▲オシロスコープ画面。入力した音がリアル・タイムで波形として見られます


▲スペアナ画面。縦軸が音量，横軸が周波数

波形やスペアナで表示できるので，オーディオ・ルームのチェックにも利用でき便利です。とにかく〝マニア〟が喜びそうなソフトです。

●操作は，キー・ボードの他に別売のマウス（MS－10：価格14,800円）を接続しても行なえます。

■スーパー・シンセ　—クロスメディア・ソフト(ビクター音産)—
〔MSX(RAM16KB以上)用〕価格：カートリッジ5,800円・曲データ入りカセット付属

●MSX本体のキー・ボードをシンセサイザの鍵盤にしてしまうソフトで，PSGの機能をフルに発揮させせることができます。

●シンセ・モード，録音モード，再生モード，音色登録モード，楽譜表示モード，プリント・モード，セーブ/ロード・モードなどがあり，ジョイスティックを使って簡単に各モードを選ぶことができます。

●使うには，そのままキー・ボードを押せば鍵盤同様に音がだせるので，オリジナルのおもしろい音を作って演奏することが可能です。

●シンセ・モードを選んで八つのマトリックスを変えて音を作ります。各マトリックス（ピッチ，ボリューム・ノイズ，オクターブ・ビブラート・スピード，デプス・エコー・スピード，デプス・リリース，など）のモードを選び，その中でジョイスティックを動かして気に入った音がだせます。

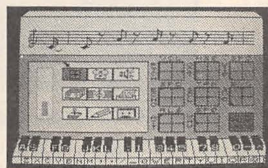
そして，録音モードで演奏すれば，それがそのままメモリされ，再生モードを実行すれば演奏したそのままが再生できます。さらに楽譜モードにすれば，今演奏したものを楽譜として見ることができます。もちろん，それをプリント・アウトすることや，音色，演奏内容をカセットにセーブし保存することもOKです。

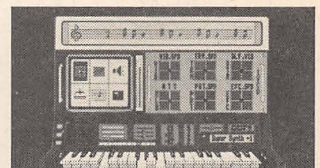
また，このMSX用スーパー・シンセがさらに機能アップして，FM版スーパー・シンセ1も新登場しました。

〔FM－7／NEW7／77用〕価格：3.5インチ，5インチディスク版6,800円，カセット版5,800円



▲MSX用スーパー・シンセのパッケージ


▲メイン・メニュー。九つのイラストは各モードを表示しています


▲これが，新登場FM用スーパー・シンセ1のメイン・メニューだ

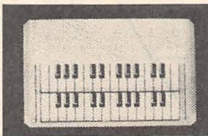
■オデッセィーK
—AVICソフト（リットーミュージック）—
〔MSX（RAM32KB以上）用〕
価格：テープ版3,800円

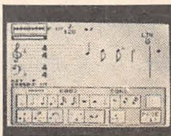
●MSXをエレクトリック・キー・ボードに変身させるためのソフト。3チャンネルのリアル・タイム・レコーダ機能の他に，テンポやキーの変更，パイン・インもOK！

●プログラムをロードさせ実行させると，デモ演奏データを自動的にロードし，終了後演奏を開始してくれます。

●画面は，鍵盤が並び，キー・ボードを押すことで，それに対応した音がでるだけでなく，キーがリアルに動きます。もちろん，プレイ・モード時もリアルに動き，画面が鍵盤になったようで，見ていても大変おもしろいですよ。

●3チャンネルあるため，各チャンネルごとに録音して曲を作っていきます。まず，チャンネルAで曲を弾いて録音し，つぎにチャンネルAを聞きながらBに録音，そしてA，Bを聞きながらCに録音というように，多重録音で曲を入れていくわけです。修正も簡単で，演奏を聞きながらできます。録音のときのガイドとなるメトロノームも使えます。


◀プレイ・モード画面。演奏中は，キー・ボードがリアルに動く


◀楽符がそのまま入力でき，メロディ・ラインだけでもリズムの選択でいろんな演奏が聞ける

■PSGミュージライター
—AVICソフト(リットーミュージック)
〔MSX(RAM16KB以上)用〕
価格：カートリッジ5,300円

●画面に表示された五線譜上に音符を入力して，PSGを音源にして自動演奏させるためのソフトです。

●コード・パターンやリズムを指定できるので，メロディ・ラインの入力だけでも，ちゃんとした曲として演奏してくれます。リズムは，ドラム音も入っていて最高！作ったメロディにリズムをいろいろ変えて演奏させると，またちがったイメージの曲となり，とても楽しいですよ。

●メロディは8ビート，16ビート，バラード，ラテン，ワルツなどが用意されています。

カタログ請求先：●クロスメディア・ソフト：〒107東京都港区北青山3-6-18共同ビル青山2F 日本エイ・ブイ・シー㈱ マイコンBASIC係**●オーエム：**〒105東京都港区西新橋2-35-5荒川ビル ㈱オーエム マイコンBASIC係**●ハル研究所：**〒110東京都台東区台東2-19-10木村屋ビル4F ㈱ハル研究所 マ↖

松田 浩の キャラクタ・ダンシング Part 7 (for MSX)



放物線にチャレンジ!!

外はもう夏！ 窓からさし込む光にも，春のおだやかさより，むしろ挑戦的な熱気を感じるようにさえなりました。

こんな日は，なにもかも忘れて…そう，ベーマガのしめ切りなども忘れて，外へとびだしていきたいものです（そうはさせるか！：編）。

なにはともあれ，そろそろ動きのほうにも注目していこうというわけで，今回は基本の動きとして，「放物線にチャレンジ」してみようと思います。ちょっとややっこしくなりますので，数学と物理がきらいな人は，「こんなものか…」程度に読んでください。

落下速度について

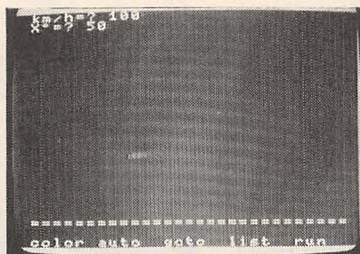
地球上で物が落ちるとき，ちょっと意外に思うかも知れませんが，落下速度は重さには関係しません（もっとも，空気の浮力を無視した場合ですが）。そして，落下速度V＝G×T（Tは秒，Gは重力加速度$9.8m/s^2$）で表わせます。

ふつう，速度が求まれば，T時間で進む距離はV×Tで求められそうですが，今回はV自体が時間で変化するので，前式では求められません。

このような場合，V＝G×TをTについて積分して，$f_{(T)}=\frac{1}{2}\times G\times T^2$として表わせます。あ～いやだっ！ 自分で書いてててわけがわからんっ。

とにかく，なにがいいたいかというと，物が一定時間Tに落ちる距離は，$\frac{1}{2}GT^2$だということなのです。

ここで**第1図**をみてください。図中の線Aは，無重力状態で物を60°の角度で投げたときの動きを表わしており，速度をaとすると，一定時間に上昇する距離は，a×Sin(60°)×Tで表わせます。このラインから，さっきの$\frac{1}{2}GT^2$を引いてやれば，60°の角度，速度aで投げたときの放物線の縦の動きが得られるわけで，高さY＝Y＋a Sin(60°)T－$\frac{1}{2}GT^2$で表わすことができます。

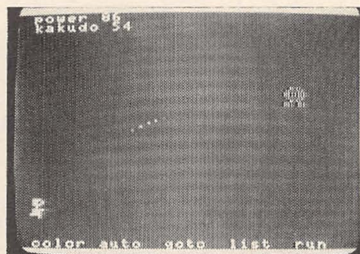


《写真1》放物線の画面（リスト1）

X軸方向への移動は一定で，a×Cos(60°)×Tで表わせます。それをプログラムしたのが，**リスト1**です。速度と角度を入力してやれば，そのときの放物線を描きます。なお，**リスト1**は2ドットが1mに相当します。

石投げゲーム

これを応用して，ゲームもどきにしたのが**リスト2**で，これは4ドットの1mに相当するようになっています。スペース・キーで速度，Zで角度を設定して，インベーダーを撃ち落としてください。ゲームもどきというだけあって，得点もゲーム・オーバーもありません。

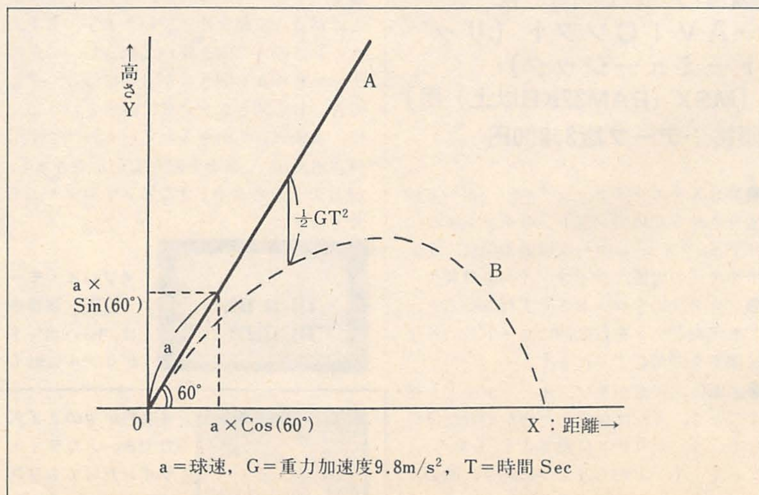


《写真2》石投げゲームの画面（リスト2）

今回は，なぜか難しくなってしまいました。これは動きをリアルに再現したためで，次回からは，もっと簡単で応用のきく擬似的な動きについて，紹介していきたいと思います。

══おしらせ══

6月号のマイコン絵本の3コマ目で，〝あくま〟というのは〝あまぐも〟の誤まりでした。どうもすみません。そんなわけで，今回はどちらでもOKということにします。ふるってご応募ください。



《第1図》放物線の式

《リスト1》放物線のプログラム・リスト

```
10  SCREEN1,1:S$="":FORI=0TO7:S$=S$+CHR$(VPEEK(46*8+I)):NEXTI:SPRITE$(0)=S$
15  G=9.8:ONINTERVAL=6GOSUB100
20  FORI=0TO30:LOCATEI,21:PRINT"=";:NEXTI
25  PRINTCHR$(11);:INPUT"km/h=";P:INPUT"X°=";D
30  P=P*1000/3600:V=P*COS(3.14159265#/180*D):W=P*SIN(3.14159265#/180*D)
35  INTERVALON:T=0:Y=150
40  IFY>152THENINTERVALOFF:GOTO25
45  GOTO40
100  INTERVALOFF:T=T+.1:X=20+(V*T*2):Y=150+(G*T*T)-(W*T*2)
105  PUTSPRITE0,(X,Y),8,0:INTERVALON:RETURN
```

《リスト2》石投げゲームのプログラム・リスト

```
10 SCREEN1,1:FORI=1TO4:S$="":FORJ=0TO7:READA$:S$=S$+CHR$(VAL("&h"+A$)):NEXT:SPRI
TE$(I)=S$:NEXT
20 DATA38,34,38,10,78,38,3c,20,1c,1a,1c,8,1e,1c,3c,4
30 DATA80,0,0,0,0,0,0,0,38,7c,d6,d6,7c,38,c6,c6
40 GOSUB400
50 G=9.8:ONINTERVAL=6 GOSUB200:ONSPRITEGOSUB300:INTERVALOFF:SPRITEON
60 FORI=0TO100:LOCATE0,0:PRINT"power";I;"    ":IFINKEY$=" "THENP=I:GOTO80
70 NEXTI:GOTO60
80 FORI=1TO90:LOCATE0,1:PRINT"kakudo";I;"   ":IFINKEY$="z"THEND=I:GOTO100
90 NEXTI:GOTO80
100 X=26:Y=156:P=P*1000/3600:V=P*COS(3.14159265#/180*D):W=P*SIN(3.14159265#/180*
D):INTERVALON:T=0
105 PUTSPRITE1,(10,150),7,2
110 IF(Y>160)OR(X>255)THENPUTSPRITE1,(10,150),7,1:GOTO50
120 GOTO110
200 INTERVALOFF:T=T+.1:X=26+(V*T*4):Y=156+(G*T*T*2)-(W*T*4):PUTSPRITE0,(X,Y),15,
3:INTERVALON:RETURN
300 SPRITEOFF:PLAY"e":PUTSPRITE3,(M,N),15,4
400 PUTSPRITE1,(10,150),7,1:M=INT(RND(1)*100)+140:N=INT(RND(1)*100)+50:PUTSPRITE
3,(M,N),8,4:SPRITEON:RETURN
```

「BASICマガジン」創刊4周年特別企画
ベーマガ・パフォーマンス・コンテストのご案内

編集長：いつも，「マイコンBASICマガジン」をご愛読いただきましてありがとうございます。おかげさまで，ベーマガもこの7月号で4年目に突入いたしました。今後とも，編集部一同力を合わせてがんばっていきますので，なお一層の応援よろしくお願い致します。

編・つぐ美：よろしくお願いしまーす。

影：おーっと，でおくれるところだった。私もいるのだ。ビシッ！✌（Vサイン）よろしく！

編：あっ！ 影さんだけめだとうとして，それはズルイ！

影：うるさい。ビシッ✌，ビシッ✌。ドタバタ！ ワイワイ！

編集長：あいかわらず，ドタバタが絶えない編集部ですが，彼らも同様かわいがってくださいね。

ところで，編くん。ベーマガ創刊4周年を記念して，何かすごい企画があるんだろ。早く，読者のみんなに知らせてあげなきゃ。

編：あっ，そうでした。実は，みなさんから「マイコンBASICマガジン・デモ・プログラム」を募集しようというものなんです。

影：なんだ，そのデモ・プログラムというのは!?

編：つまり，パソコンで，ベーマガを表現してほしいのです。たとえば，ベーマガ坊やが，おどりだしたり。私や影さん，つぐ美ちゃんが歌いだしたり…という具合に，絵や音で表現してほしいのです。

影：なるほど，みんなの思っているベーマガのイメージを，おもしろおかしく，はたまた美しく表現するのだな。

編：そうです。内容は，すべて読者のみなさんにおまかせします。自由に作ってください。アイデアも大事ですよ。期間は，8月10日まで。9月10日発売の10月号で優秀作品を発表します。題して，「ベーマガ創刊4周年特別企画，デモでみるベーマガ・パフォーマンス・コンテスト」です。

つぐ美：わあー，かっこいい。なんだか胸がワクワクしてきましたね。

編集長：これで，読者がベーマガにいだいているイメージがわかったらおもしろいだろうな。たくさんの応募を待ってるぞ。

編：応募事項は下記のとおりです。

――― 記 ―――

①住所，氏名，年令，職業(学校名)，学年，電話番号(連絡のつく時間も)
②デモ画面の説明（どんなイメージで作ったかなど）
③プログラムのしくみ（変数表，フローチャートなどもあるとよい）
④プログラムの具体的な入力方法
⑤改造のアドバイス
⑥使用機種名，言語，モード（例N88SRベーシック）

などを原稿用紙に書いてください。

また，プログラムはテープまたはFDにセーブしたものを送ってください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社出版部 マイコンBASICマガジン「ベーマガ・パフォーマンス・コンテスト」係

〆切り：8月10日

―で・ば・ぐ― 5月号のMSX用「CAPTAIN AKAMARU」(85ページ) を，64Kで動かすには，110行の「……＃1：GOSUB 1240」の「：」と「G」の間に，POKE&HF380，0：POKE&HF381，0：を加えてください。

誌上再現レポート

マイクロコンピュータショウ'85速報！

おもしろくなってきたぞ！ パソコン新製品群!!



今年もまた，５月22日から25日まで，東京は平和島の流通センターで,「マイクロコンピュータショウ'85」が開催されました。そこで，ベーマガ編集部はどの雑誌よりも早く，なおかつ，この熱狂的なショウのふんいきをそっくりそのまま誌上で再現し，みなさんにお届けしようと思います。

ベーマガ編集部現わる！

５月24日午後２時。わがベーマガ編集部は，取材と読者サービスをかねて，電波新聞社のブースに姿を現わした。前もって読者には連絡してあったため，そうとうの混雑が予想されるとは思っていたのだが――。

影：グエーッ!! なんだ，あの人だかりはー。ひ,ひょっとして，読者の……。

編：異常だー!! 予想以上の人だかりですよ。ここは，ひとまずつぐ美さんにまかせて，影さん，先に取材してきましょうよ！

つぐ美：あ，あーっ，もーう，ヒドイんだから!!

というわけで，つぐ美さんは電波ブースで，出版販売のオジサンといっしょに，読者サービス。サインなんかしちゃったりして，いちやく有名人。ゴクロウさん！



◀会場入り口風景

一方，編と影は，私（編集長）の命令を忠実に守って，メーカー各社のブースの取材にでかけていったのですが………。

影：編くん，早く取材してもどろうぜ。なんてったって仕事よりも，子供たちと遊んでたほうがいいもんネ。

編：いいですよ。でもね，ほらみてー。

影：ドッキ～ン。かわいいコばっか!! 編くん，予定変更！ やっぱり，私は編集長の命令のもと，取材に専念しますゾ。いっこーか!!

幸か不幸か，影さんの積極的な態度で，各ブースの取材も順調に進みました。


◀にぎわいの電波ブース

…… NEC ……



影：すごい人だかりだなー。それに，ずらり並んだPCシリーズのパソコン。さすがNEC，圧倒されちゃうね。

編：おっ，あった，あった!! PC－9801U２だ。PCシリーズの長男だからね，いつ新製品がでるか楽しみだったんだ。

これでPC－6001から9801まで，ひととおりのニューPC兄弟が誕生したわけだね。

影：ちょ，ちょっと，PC－98XAって新製品もあるぜ!!

新世代の16ビット，トランスポート・パソコン PC-9801U２

NECからプラズマ・ディスプレイの利用で，トランスポータブル（可搬型）を実現した，16ビット・パソコン〝PC－9801U２〟（価格：298,000円）が発売されました。

640Kバイトの3.5インチ・マイクロ・フロッピ２ドライブ内蔵で，16ビットの高性能をフルに活用できます。

日本で初の640×400ドット表示プラズマ・ディスプレイを採用。本体と合わせて，約10kgという小型軽量化を実現。もちろん，通常のディスプレイを接続して使うことも可能です。

さらに，PC－9800シリーズで用意されている周辺機器や豊富なソフトが活用でき，多彩なシステム構成で多様な用途に応えます。


▲PC-9801U２

…… 松　下 ……



編：ワーッ，ここも人だかりですね。ちょっと，すいませーん！

影：おっ，ワープロだ。なになに，MSXでもあるのか。これは，おもしろいな。ワープロ＋パソコンの〝ワーコン〟だってさ。

編：ちょっと，いじってみましょうか。カタカタ……………。

影：やるじゃんか！ 編くん，これ１台もらえないかなー。そうすれば，編集長に「こら影，おまえの原稿はきたなくて読めんぞ!!」なーんて，いわれずにすむもんね。なかなか，使いやすそうだし。

編：あーっ，MSX２だ!! ついにキングコングのMSX２がでるんですネー。

ワープロ＋パソコンの FS-4000

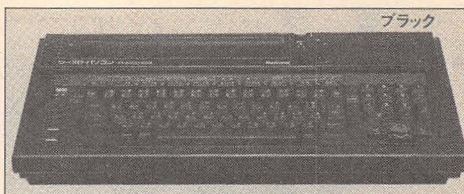
松下から，キングコング・シリーズに新たな仲間が発売されます。その名も，MSXワープロ・パソコン〝FS－4000〟（価格：106,000円）です。

MSXではじめて，プリンタと漢字ROMを内蔵した一体型。家庭用テレビが，

そのままワープロ画面として使えます。和文と英文の両機能を持っていて，1ページ分のレイアウトが，ひと目でわかります。複雑な文章も，簡単に作れてしまうのです。

また，熱転写プリンタ内蔵で，読みやすい印字も可能。もちろん，パソコン用プリンタとしても使用できます。

多彩なワープロ機能だけでなく，もちろんＭＳＸパソコンにも早変わり。ＲＡＭ容量64Ｋバイトを実装。映像出力も，ＲＦ，ビデオ出力の他，21ピンアナログＲＧＢ端子を内蔵しているので，鮮明画像が楽しめます。



▲ワーコンのFS-4000

富士通

編：えーと，富士通のブースでは，なにを発表してるのかな？

影：かわいいんだ♡　なんのコンテストやってんの？

編：コンパニオンに気をとられてないで，影さんのいじってるパソコンをみてよ！

影：これっ？　おーっと，ＦＭ－77Ｌ２だってさ。ついこの間，Ｌ４をだしたと思ったら。なに，ジョイスティックにスピーカもついてんの!?　いいな，いいな！　おまけに，安くなっちゃってモー。

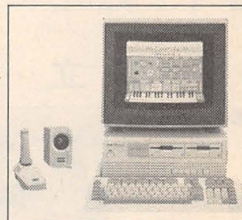
3.5インチのホーム・パソコン FM-77L 2

富士通から，ＦＭ音源標準実装，ジョイスティック標準添付の"ＦＭ－77Ｌ２"（価格：193,000円）が発売されました。

主な特徴は，3.5インチ・マイクロ・フロッピ２ドライブ内蔵。さらに，注目のＦＭ音源がピアノ，ギターなどのアコースティック・サウンドから，シンセサイザーのエレクトロニック・サウンドまで，音をきめ細かく作ります。内蔵のシンセサイザーは，このＦＭ音源３音＋ＰＳＧ３音＋ＳＳＧ３音を装備しています。ＦＭ音源用のスピーカが標準でついているのもうれしい。

また，ジョイスティック・インターフェースが２ポート装備。８方向のジョイスティック１本標準でついています。

グラフィック機能も640×200ドットで，１ドットごとに８色まで色指定ができ，鮮やかＣＧの世界を作りだします。スーパー・インポーズ・インターフェース装備なので，スーパー・インポーズ・ユニット（価格：39,800円）を使って，オリジナルの映像もプロデュースできます。


▲FM-77L 2

＊コーヒー・ブレイク＊

編：そういえば，今回のマイコン・ショウは，ソフト・ハウスのブースの数が少なかったようだけどー。

影：うん。だけど，ゲーム・ソフトの質からいえば，去年よりグーンとおもしろいソフトが増えてるよ。ほら，電波ブースでも「ギャラガ」に黒山のような人だかりができてただろ。ハドソンなどは，メーカーと同じくらい広いスペースでさ，それもウエスタン調のブースでハデにやってたね。

編：ほかにも，コナミ，ストラットフォード，ポニー，ニデコなどが出展してたね。どこも，これがパソコンのゲーム!?ってくらいに，おもしろいゲームばかりだ。

影：ファミリーコンピュータや，ＭＳＸのゲームが，圧倒的に多かったようだ。

編：もうひとつ，コンピュータ・ミュージックのデモも，めだってたね。ベーマガも，７月号でコンピュータ・ミュージックの特集をやってるんだけど，影さんはどう感じたの。

影：そうだな，ヤマハ，ローランド，リットーミュージック，キャノンなどでデモ演奏をやってたね。どれも，これがパソコンで演奏したミュージックなのかって，驚かされたよ。でもさ，はっきりいって，パソコンよりも高い周辺機器をそろえないといけないんだもんね。だから，ひょっとして来年のマイコン・ショウあたりで，もっと安いのがでるのを期待したいネ！

シャープ



影：すげー!!　シャープのブースの目玉は，やっぱりＸ１シリーズの新製品だね。まずＸ１Ｆモデル10／20，そしてＸ１ターボモデル40だ。どの機種も，Ｘ１独特の高グラフィックとミュージック機能の充実を図ってるんだね。

編：ほら，シャープもＮＥＣも，ＭＳＸを発表してないでしょ。やっぱり，Ｘ１シリーズに相当の自信と誇りをもってるんですヨ！

パソコンテレビＸ１にまた新たな仲間が…Ｘ１Ｆモデル10／20

名機Ｘ１の血統をうけついだ"Ｘ１Ｆ"（価格：〔モデル10〕89,800円，〔モデル20〕139,800円）が，シャープから発売されます。

モデル10は，カセット・データ・レコーダ内蔵，モデル20は，５インチフロッピ・ディスクを１ドライブ内蔵しています。

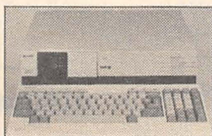
主な特徴は，Ｘ１シリーズとソフトコンパチブル設計のため，市販の豊富なアプリケーション・ソフトが利用できます。

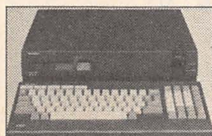
また，従来の強力グラフィック機能をさらに，高速化。ペイント速度は約35倍を実現し，中間色表示も簡単に行なえます。メモリ空間も，モデル20で最大31Ｋバイト。モデル10では最大33バイトまで使えます。。

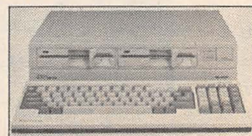
さらに，漢字ユーティリティの採用により，一字変換，音訓変換で手軽に漢字入力ができ，表示も簡単です（モデル20）。モデル10も漢字ＲＯＭの使用により可能。

スーパー・インポーズ機能や，８オクターブ，３重和音のサウンドも楽しめます。

シャープでは，このＸ１Ｆの他，Ｘ１ターボ・シリーズに，ワード・プロセッシング機能を一層強化したＸ１ターボモデル40（価格：258,000円）も発売します。


▲Ｘ１Ｆモデル10


▲Ｘ１Ｆモデル20


▲Ｘ１ターボモデル40

東芝



編：ほら，東芝もＭＳＸ２を発表してますよ。どれどれ，なるほど画像表現能力を向上させたんだね。どおりで，ブースにカラー・モニタをいっぱい置いて，ＣＧ（コンピュータ・グラフィック）に力を入れてるわけだ。

影：256色の表示ができるってのはスゴイな。それにワープロ・ソフトも内蔵されてるんだって。やっぱり，編集長にいって，ワープロ編集にしてもらおう！

編：影さんの腕前だと，ワープロの字までおかしくなりそう……。

パソピアIQシリーズにMSX２仕様２機種が仲間入り　HX-23F，HX-23

東芝から，画像の表現能力を大幅に向上させたＭＳＸ２パソコン〝ＨＸ－23Ｆ〞（価格：108,000円）と，〝ＨＸ－23〞（価格：99,800円）の２機種が発売されます。

ＨＸ－23Ｆは，メインＲＡＭ64Ｋバイト，ビデオＲＡＭ128Ｋバイトの容量を持っていて，256×212ドットの各ドットに，256色の表示が可能です。ＨＸ－23のほうは，512色から16色を自由に選んで，256×212ドットの各ドットに表示できます。

さらに，日本語ワープロ・ソフト内蔵，実装ＲＡＭを有効に活用するためのＲＡＭディスクや，プリンタに打ちだすまでの待ち時間を少なくした，プリンタ・スプーラなどの機能を標準装備しています。

また，本体内にカレンダ・クロック（バッテリー・バックアップ）の内蔵により，時計機能を使った応用ソフトが楽しめたり，パスワードを使用することも可能です。

映像出力端子は，ＲＦ出力，ビデオ出力に加え，21ピンアナログＲＧＢ端子も備えていて，ニューメディアに対応できます。



▲ＨＸ－23Ｆ

日立



影：ガキーン!!　またＳ１が安くなったぞ。

編：そういえば，ベーマガの筆者の〝きむらく～ん〞がＳ１買ったけど，つぎつぎと機能がアップして，おまけに安くなってるってムクレてましたね。

影：マイコン・ショウが楽しくもあり，またちょっぴり悲しいってのが，ユーザーの心理なんだよね。

編：あらー，ＭＳＸ２が参考出品ででてますね。やっぱり，今年の目玉は〝ＭＳＸ２〞ですね。

未体験映像と迫力サウンドを実現　MB-S１モデル10AV

日立のＳ１シリーズに，ＡＶ対応パソコン〝ＭＢ－Ｓ１モデル10ＡＶ〞（価格：178,000円）が新たに加わりました。

ビデオ・スーパーインポーズ・カードを標準実装し，ビデオ画面上にパソコン画像や文字を重ね合わせたり，ビデオ画面のある色だけを抜いて，そこからパソコンの画面が見えるという，クロマキー機能やサウンドミキシング機能を発揮します。さらに，スーパーインポーズした画像を，ＶＴＲに録画するコンポジット・エンコード機能を持っています。画面表示モードは，320×200ドットで，各ドット64色が指定できます。

また，６重和音モノラル，３重和音ステレオ・サウンドが楽しめ，手書きタブレット・インターフェース内蔵で，タブレットによるパソコン・グラフィックも楽しむことができます。

映像とサウンドを追求している人にとっては，願ってもないパソコンになるのでは。



▲ＭＢ－Ｓ1モデル10ＡＶ

ソニー



影：ソニーは，ＨＩＴＢＩＴのニュー・モデル機の発表だね。でも，ＭＳＸ２は，まだのようだ。コスト・パフォーマンスのＭＳＸってところだ。

編：ねえ，ＳＭＣ－777のコーナーも，おもしろいよ。電話回線を利用した通信システム，ＢＢＳの展示をやってるよ。なんでも，画像データをＦＭで転送しちゃうらしい。

影：おっ，ステージでは，ワープロＨＷ－30の発表と，ゲーム大会をやってる。

ヒットビットがさらに機能をアップ！HB-201

新感覚のＨＢ－101をベースに，より機能を充実させたＭＳＸパソコン〝ＨＢ－201〞（価格：59,800円）が発売です。

本体に，64Ｋバイトの大容量ＲＡＭを実装。ＲＦ出力，ビデオ出力端子も装備です。

新しいデザインで，使い易さもバツグン。本格的フルストローク・キーボード，片手で運べるキャリング・ハンドル，電源コードを本体に収納できるなど，新しいデザインが盛りこまれています。

また，住所録，スケジュール，メモの３種類のデータを処理する「ＨＩＴ　Ｂ·ＩＴノート」機能を内蔵。ゲームを一時中断させるポーズ・ボタンや，使い易いカーソル・ジョイスティックがついています。

カラー表示も256×192ドットで16色可能。スプライト画面も32枚あり，アニメーション作りも楽しめます。さらに，８オクターブの音域，３重和音＋１効果音と，サウンド機能も充実しています。



▲ＨＢ－201

日本楽器



編：ヤマハでは，コンピュータ・ミュージックのデモに人だかりができてますよ。

影：ＭＳＸ対応でコンピュータ・ミュージックに積極的なのは，ヤマハぐらいだもんね。でもさ，ほんとビックリしたよ。これがパソコンで演奏した音楽なのかってね。編くんも，そう思うだろ？

編：ええ！　７月号の31ページからの特集もヨロシクネ！

ニューメディア対応のYIS604/128，CX7M/128

ヤマハ（日本楽器製造）は，ＭＳＸ２仕

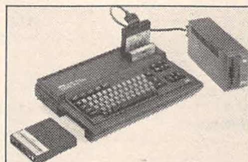
様のホームパソコン〝ＹＩＳ604／128″（価格：99,800円），ミュージック・コンピュータ〝ＣＸ７Ｍ／128″（価格：128,000円）の２機種を，７月上旬から発売開始します。

主な特徴は，メモリ・マッパー方式を取り入れ，ＭＳＸ２標準仕様の２倍，従来機の４倍以上という大容量メイン・メモリ128Ｋバイトを実装。ビデオＲＡＭ128Ｋバイト搭載のフルスペックで，ＭＳＸ２の持つ高度なグラフィック能力を，最大限に発揮できます。



さらに，標準のカートリッジ・スロット２か所と，サイド・スロットとプログラムソケットを加え，四つのソフトの同時利用が可能。

なお，ＣＸ７Ｍ／128は，ＹＩＳ604／128に同社独自のソフト（ＦＤＤサポート版ＦＭシンセサイザー・ユニット）を標準装備して，音楽機能を強化したミュージック・コンピュータです。



▲YIS604/128

この他，ヤマハでは，ＭＳＸ１規格の〝ＹＩＳ503Ⅱ″（価格：59,800円）を発売しました。これは，メイン・メモリ64Ｋバイトを実装，３スロット，ＲＧＢ，ビデオ，ＲＦの三つの出力端子を装備しています。



▲ＣＸ7M/128

……キヤノン……

影：キヤノンといえば，ＡＰＰＬＥかと思ってたら，ＭＳＸのＶ－８が，さらに安くなって，発表されてるね。



編：ＡＰＰＬＥの人気も，ほら，オジさん層を中心に，根強く広がってるんですよ。

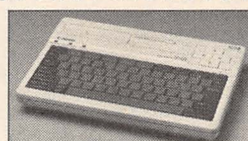
影：そして，ＭＳＸが安くなり，子供から大人まで，対応しちゃうんだね。

低価格のMSXパソコン V-8

キヤノンから，パソコン入門者やゲーム，教育用に適した低価格パソコン〝Ｖ－８″（価格：39,800円）が発売されました。

本体は，ＲＡＭ容量16Ｋバイト。ビデオ出力，ＲＦ出力端子を標準装備。家庭用テレビの画面上で，16色のカラー・グラフィックやテキスト表現が可能です。また，８オクターブ・３重和音・特殊効果音など多彩なサウンドを楽しむことができます。

また，場所をとらないコンパクトなボディながら，市販の豊富なＭＳＸ仕様の周辺機器や，ＲＯＭカートリッジ，カセット・タイプのアプリケーション・ソフトを，目的に応じて利用することができます。



◀V－8

ＭＳＸが機能アップ！　ＭＳＸ２とは？

ＭＳＸ２とは，従来のＭＳＸのソフトウエア，ハードウエアと上位互換性を保ちながら，ＭＳＸの基本性能をうけつぎ，16ビット・パソコン以上の画像処理機能，オーディオ処理機能やビデオテックスなどのニューメディア対応の機能を実現するホームパソコンです。アスキー社と米マイクロソフト社の共同開発によるものです。

新開発超ＬＳＩ（ＭＳＸ－エンジン，ＭＳＸ－ビデオ，ＭＳＸ－オーディオ，ＭＳＸ－システムの４種）により，大幅にグラフィック機能を強化しています。従来のＭＳＸが256×192ドットに対し，ＭＳＸ２では，512×212ドット，同時256色を実現しているのです。

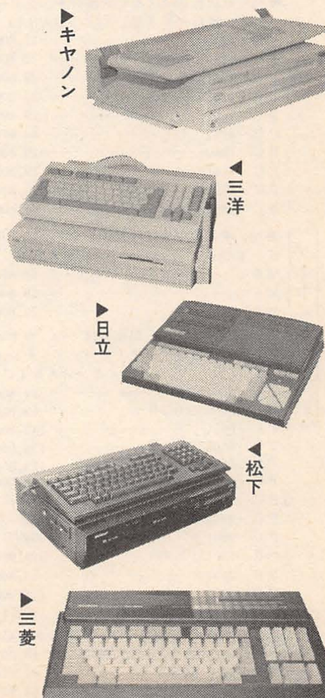
また，オーディオ機能も，９音源のＦＭシンセサイザー機能を搭載し，キャプテンとその他のニューメディアの音楽機能をサポートしています。さらに，ＰＣＭによる音声の録音再生機能も持っています。

《ＭＳＸとＭＳＸ２の基本仕様比較表》

基本仕様	ＭＳＸ	ＭＳＸ２
ＣＰＵ	Z80A	Z80A
ＲＯＭ	32Ｋバイト	48Ｋバイト
ＲＡＭ	8～64Ｋバイト	64Ｋバイト以上
ＶＲＡＭ	16Ｋバイト	64Ｋバイト，128Ｋバイト
高解像度グラフィック	256×192ドット　16色	256×192ドット　16色（512色中）
低解像度グラフィック	64×48ブロック　16色	64×48ブロック　16色（512色中）
ビット・マップグラフィック		●256×212ドット　16色（512色中），256色 ●512×212ドット　16色（512色中）
オーディオ機能	ＡＹ３－8910	ＡＹ３－8910 ＭＳＸ－ＡＵＤＩＯ＊
時計機能		カレンダ・クロック　ＲＰ５Ｃ０１相当 ＭＳＸ仕様（バッテリー・バックアップ）

＊印はオプション

マイコンショウでは，参考出品として，以下の機種が展示されていました。



▶キヤノン

◀三洋

▶日立

◀松下

▶三菱

広告さくいん

★パソコンメーカー カタログ請求先と現行機種一覧★

IBM

〒106 東京都港区六本木3-2-12 日本IBM㈱宣伝JX係 「マイコンBASIC」係
JXシリーズ……………166,000円（JX1）

シャープ

〒162 東京都新宿区市谷八幡町8 シャープ㈱国内産機営業本部「マイコンBASIC」係
MZ-700シリーズ……………79,800円(711)
MZ-1500……………………89,800円
MZ-2200……………………128,000円
MZ-5501……………………218,000円
MZ-5511……………………288,000円

〒545 大阪市阿倍野区長池町22-22 シャープ㈱電子機器システム機器営業部「マイコンBASIC」係
X1C……………………………119,800円
X1Cs…………………………119,800円
X1Ck…………………………139,800円
X1D……………………………198,000円
X1F……………………89,800円(モデル10)
X1 turbo……………248,000円(モデル20)
C1(マイコンピュータテレビ)…… 93,000円
※要ファミリーベーシック

〒162 東京都新宿区市谷八幡町8 シャープビジネス㈱販売推進部「マイコンBASIC」係
PC-1245……………………17,800円
PC-1250……………………22,800円
PC-1251……………………29,800円
PC-1255……………………35,800円
PC-1401……………………29,800円
PC-1402……………………34,800円
PC-1260……………………29,800円
PC-1261……………………39,800円
PC-1500……………………59,800円
PC-1501……………………64,800円

ソード

〒104 東京都中央区八重洲2-7-12 京橋K-1ビルソード㈱「マイコンBASIC」係
M5……………………………49,800円
M5 Pro………………………39,800円
M5 Jr.…………………………29,800円

日本電気

〒108 東京都港区三田3-14-10 日本電気NECパソコンインフォメーションセンター「マイコンBASIC」係
PC-6001mkII…………………84,800円
PC-6001mkIISR………………89,800円
PC-6601………………………143,000円
PC-6601SR……………………155,000円
PC-8001mkII…………………123,000円
PC-8001mkIISR………………108,000円
PC-8801mkII………168,000円(モデル10)
PC-8801mkIISR…168,000円(モデル10)
PC-9801/E/F……………215,000円(E)
PC-9801U2…………………298,000円
PC-2001………………………59,800円
PC-8201………………………138,000円

日立家電

〒105 東京都港区西新橋2-35-6（第三松井ビル)日立家電宣伝部「マイコンBASIC」係
ベーシックマスターレベル3MK5 … 118,000円
MB-H1(MSX)…………………62,800円
MB-H1E(MSX)………………54,800円
MB-H2(MSX)…………………79,800円
MB-S1…………………………128,000円

富士通

〒100 東京都千代田区丸の内2-6-1(古河総合ビル) 富士通㈱半導体統括営業部販売推進部「マイコンBASIC」係
FM-7……………………………126,000円
FM-11………………298,000円(AD2)
FM-8……………………………218,000円
FM-X(MSX)……………………49,800円
FM-NEW7………………………99,800円
FM-77……………………………198,000円
FM-77L2/L4…………193,000円(L2)

キヤノン販売

〒108 東京都港区三田3-11-28 キヤノン販売㈱計算機営業部「マイコンBASIC」係
APPLEIIe………………………378,000円
V-8(MSX)………………………39,800円
V-10(MSX)……………………54,800円
V-20(MSX)……………………64,800円

東芝

〒105 東京都港区芝浦1-1-1 ㈱東芝OA機器事業部 「マイコンBASIC」係
パソピア5………………………99,800円
パソピア7………………………119,800円
パソピアミニ……………………54,800円

〒105 東京都港区芝浦1-1-1 ㈱東芝ホームコンピュータ営業部「マイコンBASIC」係
HX-10D(MSX)…………65,800円(64K)
HX-20/21/22(MSX)……79,800円(21)
HX-23/23F(MSX2)……99,800円(23)

松下

〒223 神奈川県横浜市港北区綱島4-3-1 情報システム事業部「マイコンBASIC」係
JR-100……………………………54,800円
JR-200……………………………79,800円
JR-800……………………………128,000円

〒571 大阪府門真市大字門真1006 松下電器産業㈱情報機器部 「マイコンBASIC」係
CF-1200(MSX)…………………43,800円
CF-2000(MSX)…………………54,800円
CF-2700(MSX)…………………59,800円
CF-3000(MSX)…………………79,800円
CF-3300(MSX)…………………148,000円
FS-4000(MSXワープロ・パソコン)・106,000円

カシオ

〒160 東京都新宿区西新宿2-6（新宿住友ビル) カシオ計算機㈱営業本部「マイコンBASIC」係
PB-110……………………………11,000円
PB-410……………………………15,800円
PB-500……………………………24,800円
PB-700……………………………34,800円
FX-720P…………………………16,800円
FX-750P…………………………24,800円
FX-780P…………………………22,800円
FX-820P…………………………29,800円
PV-7(MSX)………………………29,800円
PV-16(MSX)……………………29,800円
FX-801P…………………………69,800円
FP-200……………………………69,800円
FP-3000………………148,000円(タイプ1)
PV-2000…………………………29,800円

EPSON

〒399-07 長野県塩尻市広丘新田80 エプソン㈱宣伝部 「マイコンBASIC」係
HC-20……………………………138,000円
HC-40……………………………128,000円
HC-88……………………………298,000円

TOMY

〒124 東京都葛飾区立石7-9-10㈱トミーパソコン事業部 「マイコンBASIC」係
ぴゅう太…………………………59,800円

SONY

〒131 東京都品川区大崎局内ソニー㈱ 国内営業本部 「マイコンBASIC」係
SMC-777…………………………148,000円
SMC-777C………………………168,000円
HB-55(MSX)……………………54,800円
HB-75(MSX)……………………69,800円
HB-101(MSX)…………………46,800円
HB-201(MSX)…………………59,800円
HB-701(MSX)…………………99,800円
HB-701FD(MSX)………………148,000円

セガ・エンタープライゼス

〒144 東京都大田区羽田1-2-12㈱セガ・エンタープライゼス「マイコンBASIC」係
SC-3000…………………………29,800円
SC-3000H………………………33,800円

バンダイ

〒111 東京都台東区駒形2-5-4 ㈱バンダイH.E.D事業部……「マイコンBASIC」係
RX-78……………………………59,800円

三洋/三洋電機特機

〒550 大阪市西区江戸堀2-7-25 情報機器事業部業務課 「マイコンBASIC」係
PHC-30N(MSX)…………………69,800円

〒570 大阪府守口市大日東町100 三洋電機㈱営業本部PA企画部 「マイコンBASIC」係
WAVY3(MSX)……………………46,800円
WAVY10(MSXライトペン付)… 74,800円
WAVY11(MSX)…………………99,800円

三菱電機

〒100 東京都千代田区丸の内2-3-3 三菱電機パソコン部 「マイコンBASIC」係
MULTI8……………………………123,000円
ML-8000(MSX)…………………59,800円

〒370-04 群馬県新田郡尾島町岩松800 三菱電機群馬製作所……「マイコンBASIC」係
ML-F110(MSX)…………………54,800円
ML-F120(MSX)…………………64,800円
ML-F120D(MSX)………………74,800円

ヤマハ

〒430-91 浜松市浜松郵便局私書箱3号 日本楽器製造㈱ AY-XI係「マイコンBASIC」係
YIS303(MSX)……………………49,800円
YIS503(MSX)……………………64,800円
YIS604/128(MSX2)……………99,800円
CX5(MSX)…………………………59,800円
CX11(MSX)………………………54,800円
CX7M/128(MSX2)………………128,000円

ビクター

〒100 東京都千代田区霞が関3-2-4（霞山ビル) 日本ビクター㈱インフォメーションセンターPCM 「マイコンBASIC」係
HC-5(MSX)…………………………59,800円
HC-6(MSX)…………………………64,800円
HC-7(MSX)…………………………84,800円

パイオニア

〒142 東京都品川区荏原郵便局私書箱40号 パイオニアカタログセンター「マイコンBASIC」係
PX-7(MSX)…………………………89,800円

ゼネラル

〒213 神奈川県川崎市高津区末長1116 国内営業事業部開発商品課 「マイコンBASIC」係
PAXON(テレビ+キーボードMSX)……146,500円
PCT-55(テレビ+キーボードMSX)……138,000円

任天堂

〒605 京都市東山区福稲上高松町60 任天堂㈱ 「マイコンBASIC」係
ファミリーベーシック………………14,800円
ファミリーコンピュータ(本体)……14,800円

データレコーダの経済性とフロッピーディスクの高性能を受けついだ、今 一番コンテンポラリーな記憶装置、クイックディスクドライブユニット。噂が噂を呼んでパソコンキッズの間では、もうすっかり有名になりました。なかでも、片面64KB(両面で128KB)のリード&ライトをわずか8秒間でやってのける俊敏さと、キーボード入力でオペレイトする簡単操作、そしてこの物価高の世の中で1枚450円で手に入るソフトの安さ、などなどは、既に常識になっているとか。でもQDには、これらハード/ソフト両面に亘るメリットの他にも御紹介したい素晴しい機能が星の数ほどあるのです。MSXのインターフェイスに内蔵されたQD-DOSが生み出した多彩な機能群――。一読すれば、QDが手頃な価格帯で一番デキる記憶装置であると、納得していただけると思うのです。

QD-DOSの採用で、デキること、こんなにたくさんあるのです。

●オートベリファイ

プログラムセーブ後のベリファイを自動化。カセットのようなわずらわしさがなくなり、正確なデータの保存が可能です。(フロッピーディスクのリトライ機能もついています。)

●自動スタート

ファイル名を"AUTO EXEC"としたプログラムは機械語、BASICにかかわらず電源ONのみで、即スタートさせることができます。(LOAD/RUNなどの操作は不要です。)

●画面セーブ

グラフィックを含めて、ディスプレイに表示した画像を、BSAVEコマンドのワンタッチ操作でセーブできます。しかも、画面セーブの範囲は、ほんの一部から画面全体に亘るまでセレクションは自在。画面の呼出しもBLOADコマンドにより、ワンタッチ操作で表示します。

●複数ファイルのセーブ&ファイルディレクトリー

QD上に記録された複数のファイルの中から特定ファイルを呼出す場合、①QDFILESコマンドによりファイル名一覧を画面上に表示。②目的のファイルの先頭にカーソルを移動。③ファンクションキーをワンプッシュ。このスリーステップの操作でどのプログラムも即スタートできます。

●カセットからQDへの自動転送

CASQDコマンドにより、カセットにセーブされているプログラムを、QDに自動転送できます。しかも、プログラム言語は、機械語でもBASICでもOK。大事な、大事なプログラムがそっくりそのまま、QDで使用できます。

●ファンクションキーの自動設定

QDをパソコンに接続するだけで、CALL RUN、CALL LOAD、CALL SAVEなど使用頻度の高いQD BASICコマンドがファンクションキーに自動設定。買ってつないだその日から、便利なQDの機能が自由に自在に楽しめます。

クイックディスクドライブユニットのその他の特長

●ワークエリアをインターフェイスで確保。

インターフェイスにワークエリア用のRAMを実装してあるため、コンピュータ本体内のRAMはユーザー用に開放されています。

●最大8台までのQDの増設が可能。

コンピュータのスロットを拡張すればQDを最大8台まで増設可能。ドライブ番号を指定することで指定したQDをアクセスします。

メディアの特長

●片面64KB、両面で128KBの充分な容量
●2.8インチのハードケースに封入
●直径わずか2.8インチ、重量12g。定型郵便でも郵送可能な超小型設計

QUICK DISK QDM-01

MSX対応クイックディスクドライブ
QD QDM-01 MSX用
MSXはマイクロソフト社の商標です。

■お求めはお近くのパソコンショップ・量販店へ
発売元 関東電子株式会社
TEL(03)257-6221 (06)632-0207
※ダビングは専用機をご使用く下さい。
お問い合わせは下記まで。
株式会社植山 TEL(0255)25-9666
※当社では、クイックディスクのOEM受注も随時承っております。

各種エレクトロニクス用部品
ミツミパーツ
ミツミ電機株式会社
東京・大阪・ニューヨーク・シカゴ・デュッセルドルフ・香港・台湾・シンガポール・マレーシア・フィリピン・韓国・九州・松山・広島・福井・名古屋・長野・厚木・調布・栃木・矢板・水戸・山形・鶴岡・秋田

このクラスで、一番デキる優等生。QD(クイック ディスク)

トヨムラ

'85つゆが明けるとイッキに夏!

富士通 FM-NEW7

FM-New7	標準価格	¥99,800
CU-14F1		¥64,800
MR-33DR		¥12,800

1 定価合計 ¥177,400 大特価 **¥130,000**

FM-New7	¥99,800
CU-14F1	¥64,800
TF-10IIFM	¥125,800
½Fケーブル(# 9040)	¥12,000
ディスケット10枚	サービス

2 定価合計 ¥302,400 大特価 **¥223,000**



NEC PC-8801mkIISR

Model30	標準価格	¥258,000
CU-14P1		¥128,000
ディスケット10枚		サービス

1 定価合計 ¥386,000 大特価 **¥300,000**

Model30	標準価格	¥258,000
CU-14F1		¥64,800
ディスケット10枚		サービス

2 定価合計 ¥322,800 大特価 **¥260,000**



Model30	標準価格	¥258,000
PC-KD852		¥99,800
ディスケット10枚		サービス

3 定価合計 ¥357,800 大特価 お問い合せ下さい。

Model30	標準価格	¥258,000
PC-TV351		¥129,800
ディスケット10枚		サービス

4 定価合計 ¥387,800 大特価 お問い合せ下さい。



SHARP X1 turbo

CZ-852C	標準価格	¥278,000
CZ-850D		¥129,800
ディスケット10枚		サービス

定価合計 ¥407,800 大特価お問い合せ下さい



SHARP MZ-1500

MZ-1500	標準価格	¥89,800
CU-14F1		¥64,800
クイックディスク10枚		¥4,500

定価合計 ¥159,100 大特価お問い合せ下さい



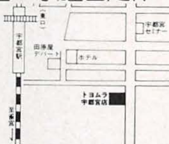
富士通 FM-77L4

FM-77L4	標準価格	¥238,000
FTC-1460		¥128,000
ディスケット10枚		サービス

定価合計 ¥366,000 大特価 **¥298,000**

トヨムラ各店案内図
お近くの店をご利用下さい。通信販売も行なっておりますのでご利用下さい。

宇都宮店・水曜日定休



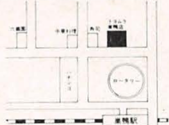
大宮店・水曜日定休



川口店・水曜日定休



巣鴨店・水曜日定休



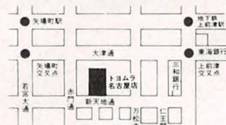
横浜店・水曜日定休



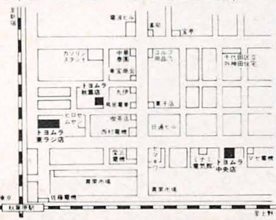
静岡店・水曜日定休



名古屋店・月曜日定休



中央店・年中無休
東ラジ店・水曜日定休



●宇都宮店	〒320	宇都宮市宿郷町365-7	☎0286(36)5315
●大宮店	〒330	大宮市宮原町3-515-2	☎0486(52)1831
●川口店	〒332	川口市芝2-25-3	☎0482(68)7826
●巣鴨店	〒170	東京都豊島区巣鴨1-12-6	☎03(941)8621
●横浜店	〒232	横浜市中区松影町1-3-7	☎045(641)7741
●静岡店	〒422	静岡市八幡1-4-36	☎0542(83)1331
●名古屋店	〒460	名古屋市中区大須3-30-86 (ラジオセンター名古屋2F)	☎052(263)1660
●中央店	〒101	東京都千代田区外神田4-4-1	☎03(253)5751
●東ラジ店	〒101	東京都千代田区外神田1-10-11 (東京ラジオデパートB1)	☎03(253)4693

トヨムラ 即決クレジット

最長60回払いまで出来ます。1回の支払額は3,000以上です。印鑑と身分証明書(免許証等)を御持参下さい。通信販売でクレジットを御希望の方は,お問い合せ下さい。各社カードも取り扱ってます。MC, JCB, VC, VISA, セントラル, ダイナース, アメックス, 日本信販, DC, ジャックス。

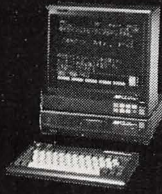


マイコンボーナスセール 7/20まで

NECテレビパソコン Mr.PC

PC-6601SR	標準価格	¥155,000
PC-TV151		¥94,800
ディスケット５枚		サービス

定価合計 ¥249,800
大特価お問い合せ下さい。



第６回 展示即売会

６月29日(土)～30日(日)

■ 宇都宮３Ｆ 特設会場 ＆２Ｆ・１Ｆ

●宇都宮店 TEL 0286-36-5315

２日間において**大特価販売**を行います。マイコン本体・周辺機器・ソフト・消耗品等激安価格で提供致します。アマチュア無線・パーソナル無線も同時開催致します。みなさまのお越しを心よりお待ちしております。

PC-9801M2	~~¥415,000~~
PC-8801MKIISRM-30	~~¥258,000~~
X-1turboM-30	~~¥407,800~~
MZ-1500	~~¥89,800~~
FM-77L4	~~¥238,000~~
FM-New7	~~¥99,800~~

価格を発表することが出来ません。すべて当日発表となります。ご期待下さい。

以上の外にもプリンター，フロッピィ，データーレコーダー，ディスケット等――多数目玉商品を集めてのBigセールです。よろしく！
（品切れの節は御了承下さい。）トヨムラ即決クレジットも御利用下さい。

NEC PC-8001mkIISR

PC-8001MKIISR	標準価格	¥108,000
CU-14F1		¥64,800
MR-33DR		¥12,800

定価合計 ¥185,600
大特価 ¥150,000



プリンター

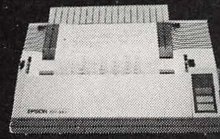
Star G-10XpJ
標準価格 ~~¥104,900~~
PCシリーズ対応漢字プリンター
（ケーブル付）

*G-10Xp*II 標準価格 ¥74,900
*G-10Xf*II 標準価格 ¥74,900
p…PCシリーズ　f…FMシリーズ対応機
（ケーブル・用紙は別売）

大特価 ¥49,800



EPSON SP-80
標準価格 ~~¥56,800~~
（要：ROMカートリッジESC/P，PC，FM，X-1 各￥6,000）



SEIKOSHA SP-800MK
標準価格 ~~¥89,800~~
ドットマトリクス漢字プリンターPCシリーズ対応

SP-800F 標準価格 ~~¥64,800~~
ドットマトリクスプリンターFMシリーズ対応



●静岡店 TEL 0542-83-1331

展示品大特価（品切の節は，御了承下さい。）

精工舎	GP-500M	¥31,000
EPSON	FP-80	¥118,000
アドコム	グラフィックペンPC-88MKII用	¥58,000
NEC	PC-DR321	¥15,500
シャープ	14M142C	¥59,800
ロジテック	K-114F	¥29,800
インフォランナー	ライトマンFM	¥39,800
タンディ	CGP-115	¥18,800
富士通	MB-27406	¥63,000
シャープ	MZ-5521(漢字ROM付) MZ-1D11	¥398,000
中古	PC-8801＋TH14NM2G ＋PC-80S31＋GP-550E ＋PC-6082	¥148,000

●大宮店 TEL 0486-52-1831

展示品現品処分（品切の節は，御了承下さい。）

PC-9801F2	FM-New7
PC-8801MKIISRM-30	プリンター
MZ-1500	カラーディスプレイ
X-1turboM-30	フロッピィ
FM-77L4	ゲームソフト ¥1,200より

すべて特価にて放出いたします。

価格については直接御来店または，TELでお問い合せ下さい。

全国通信販売

☎ 03-251-1477

〒101 東京都千代田区外神田 1—8—6
丸和ビル２Ｆ
㈱トヨムラ通信販売センターＢ７係

特価商品が通信販売で購入出来ます。お申し込みは，現金書留で下記申し込み用紙に記入のうえ通信販売センターまでお送り下さい。梱包送料は，確認して下さい。銀行振込み・クレジットを御希望の方は，電話でお問い合せ下さい。
（受付時間／月～金曜日 AM10:00～PM5:00）

申し込み用紙

フリガナ
氏　名　　　　年令　　才

〒

住　所

ＴＥＬ　（　　）

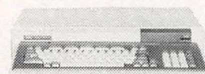
注文商品名	
金　額	送　料
合　計	

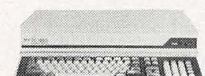
中古パソコンが、全国どこでも電話で買える。

もちろんクレジットでもOK!

欲しい商品は必ずこのリストの中にあります。

●本体


NEC PC-8801
¥228,000
⬇
¥88,000


NEC PC-9801
¥298,000
⬇
¥124,000


SHARP
MZ-2000
¥218,000
⬇
¥58,000


ビクター
HC-60(MSX)
※新品
¥64,800
⬇
¥48,000

PC-2001	¥59,800	→¥28,000
PC-6001	¥89,800	→¥22,000
PC-6001＋ROM&RAMカートリッジ	¥104,600	→¥28,000
PC-6001MKII	¥84,800	→¥45,000
PC-6001MKII SR	¥89,800	→¥58,000
PC-6601	¥143,000	→¥68,000
PC-6601SR	¥155,000	→¥105,000
PC-8001	¥168,000	→¥34,000
PC-8001MKII	¥123,000	→¥49,000
PC-8001MKII SR	¥108,000	→¥64,000
PC-8801	¥228,000	→¥88,000
PC-8801＋漢字ROM	¥266,000	→¥98,000
PC-8801MKII/10	¥168,000	→¥98,000
PC-8801MKII/20	¥225,000	→¥128,000
PC-8801MKII/30	¥275,000	→¥158,000
PC-9801	¥298,000	→¥124,000
PC-9801＋漢字ROM	¥338,000	→¥138,000
PC-9801E	¥215,000	→¥138,000
PC-9801F1	¥328,000	→¥198,000
PC-9801F2	¥398,000	→¥238,000
PC-9801M2	¥415,000	→¥310,000
PC-100/10	¥398,000	→¥198,000
PC-100/20	¥448,000	→¥238,000
PC-100/30	¥558,000	→¥298,000
N5231-05	¥648,000	→¥398,000
N5231-06	¥758,000	→¥458,000
PC-8201	¥138,000	→¥68,000
MZ-80B	¥278,000	→¥48,000
MZ-2000	¥218,000	→¥58,000
MZ-2200＋MZ-1T02※新品	¥147,800	→¥59,800
MZ-1200	¥148,000	→¥38,000
MZ-721	¥89,800	→¥20,000
MZ-731	¥128,000	→¥30,000
CZ-800C	¥155,000	→¥55,000
CZ-801C	¥119,800	→¥68,000
CZ-802C	¥198,000	→¥98,000
MZ-5521	¥388,000	→¥198,000
MZ-5511	¥288,000	→¥128,000
PC-1245	¥17,800	→¥7,000
PC-1255	¥35,800	→¥18,000
PC-1501	¥64,800	→¥35,000
PC-1500	¥59,800	→¥25,000
FM-7	¥126,000	→¥58,000
FM-NEW7	¥99,800	→¥58,000
FM-77D1	¥198,000	→¥118,000
FM-77D2	¥228,000	→¥138,000
FM-8	¥218,000	→¥48,000
FM-8＋キャラクタセット	¥258,000	→¥58,000
FM-11EX	¥398,000	→¥148,000
FM-11AD	¥338,000	→¥128,000
FM-11AD2	¥298,000	→¥188,000
FM-11BS	¥398,000	→¥258,000
レベルIII	¥298,000	→¥32,000
レベルIIIマーク2	¥198,000	→¥38,000
レベルIIIマーク5	¥118,000	→¥48,000
パソピア	¥163,000	→¥25,000
パソピア7	¥119,800	→¥45,000
アップルII48K	¥398,000	→¥88,000
アップルIIプラス48K	¥398,000	→¥98,000
アップルIIJプラス48K	¥418,000	→¥108,000
アップルIIE64K	¥257,200	→¥158,000
HC-20	¥138,000	→¥58,000
VIC-1001	¥49,800	→¥18,000
FP-1100	¥128,000	→¥29,800
ぴゅう太	¥59,800	→¥18,000
IF800モデル30カラー	¥997,000	→¥398,000
マイオアシス2	¥480,000	→¥198,000
ビクターHC-60(MSX)※新品	¥64,800	→¥48,000
キヤノワードミニ5(ワープロ)	¥298,000	→¥188,000
キヤノワードミニ3(ワープロ)	¥189,000	→¥98,000
PW-10(ワープロ)	¥148,000	→¥89,000
PW-10(ワープロ)	¥88,000	→¥48,000
WD-100B(ワープロ)	¥148,000	→¥89,000
オアシスライト(ワープロ)	¥220,000	→¥128,000
トスワードJW-P30	¥280,000	→¥148,000

●ディスプレイ


NEC
PC-KD551(カラー)
¥118,000
⬇
¥58,000


SHARP
14M-522C(カラー)
¥99,800
⬇
¥58,000

PC-60M43(カラー)	¥65,800	→¥32,000
PC-6042(カラー)	¥56,800	→¥28,000
PC-6041(グリーン)	¥36,800	→¥15,000
PC-8048(カラー)	¥59,800	→¥32,000
PC-8049(カラー)	¥158,000	→¥42,000
PC-8050(グリーン)	¥29,800	→¥15,000
PC-8052(カラー)	¥118,000	→¥42,000
PC-8054(カラー)	¥65,800	→¥32,000
PC-8058(カラー)	¥99,800	→¥42,000
PC-8841(モノクロ)	¥44,800	→¥20,000
PC-8851(モノクロ)	¥55,800	→¥25,000
PC-8853(カラー)	¥168,000	→¥72,000
PC-KD551(カラー)	¥118,000	→¥58,000
PC-KD651(カラー)	¥198,000	→¥98,000
PC-MD651(モノクロ)	¥59,800	→¥25,000
14M-112C(カラー)	¥118,000	→¥42,000
14M-114C(カラー)	¥168,000	→¥65,000
14M-141C(カラー)	¥69,800	→¥38,000
14M-131C(カラー)	¥69,800	→¥38,000
14M-142C(カラー)	¥99,800	→¥38,000
14M-132C(カラー)	¥118,000	→¥58,000
12M-312C(カラー)	¥89,800	→¥38,000
12M-212C(カラー)	¥99,800	→¥38,000
12M-314C(カラー)	¥128,000	→¥58,000
12M-13B(グリーン)	¥39,800	→¥15,000
12M-15B(グリーン)	¥29,800	→¥15,000
12M-18B(グリーン)	¥44,800	→¥20,000
14M-511C(カラー)	¥59,800	→¥42,000
14M-522C(カラー)	¥99,800	→¥58,000
CZ-800D(カラー)	¥113,000	→¥43,000
CZ-801D(カラー)	¥99,800	→¥43,000
CZ-802D(カラー)	¥128,000	→¥48,000
MB27305(カラー)	¥64,800	→¥32,000
MB27302(グリーン)	¥46,800	→¥15,000
MB27311(カラー)	¥188,000	→¥72,000
MB27312(グリーン)	¥49,800	→¥25,000
C14-2170(カラー)	¥168,000	→¥38,000
K12-2060G(モノクロ)	¥36,800	→¥15,000

全商品5割・6割・7割引より もちろんクレジットでもOK!

24時間中古情報&予約制度

●24時間中古情報●

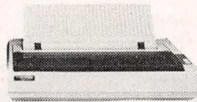
03-983-1729・03-983-1617

広告に掲載されている商品は4月末現在の在庫の一部です。本誌発売時には売り切れている場合が考えられます。中古パソコンの最新在庫情報は上記の電話番号へおかけ下さい。在庫と価格を日替りで毎日流しています。ご希望の商品をキャッチして下さい。

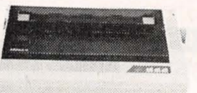
●予約制度●

この制度は、お客様からご希望の商品を承った時に在庫がない場合のご予約システムです。ご予約していただいた場合、全国組織の《マイコンメイト》がお客様のご希望商品を全国から捜し、どこよりも早く販売いたします。なお、予約手数料、その他は一切不要です。お気軽にご利用ください。

●プリンター



NEC PC-PR201
¥298,000
↓
¥178,000



NEC NM-9400RO
¥310,000
↓
¥168,000



EPSON MP-80
¥139,800
↓
¥30,000

PC-6021	¥ 49,800	→ ¥ 18,000
PC-6022	¥ 39,800	→ ¥ 15,000
PC-8023C	¥153,000	→ ¥ 52,000
PC-2021	¥ 23,800	→ ¥ 15,000
PC-8821	¥198,000	→ ¥ 88,000
PC-8822	¥234,000	→ ¥118,000
PC-8824	¥128,000	→ ¥ 58,000
PC-8825	¥176,000	→ ¥ 98,000
PC-8826	¥148,000	→ ¥ 58,000
PC-PR201	¥298,000	→ ¥178,000
PC-PR202	¥258,000	→ ¥148,000
PC-401	¥ 39,800	→ ¥ 20,000
PC-PR101	¥238,000	→ ¥148,000
NM-9100RO	¥220,000	→ ¥108,000
NM-9100S	¥220,000	→ ¥118,000
NM-9200RO	¥350,000	→ ¥138,000
NM-9200S	¥350,000	→ ¥148,000
NM-9300RO	¥253,000	→ ¥138,000
NM-9300S	¥253,000	→ ¥148,000
NM-9400RO	¥310,000	→ ¥168,000
NM-9400S	¥310,000	→ ¥178,000
NK-3618-22	¥234,000	→ ¥118,000
MZ-80BP5	¥142,000	→ ¥ 48,000
MZ-80BP6	¥155,000	→ ¥ 58,000
MZ-1P07	¥ 79,800	→ ¥ 48,000
MZ-1P04	¥228,000	→ ¥135,000
MZ-1P06	¥234,000	→ ¥138,000
CE-150	¥ 49,800	→ ¥ 14,000
MB27402	¥350,000	→ ¥178,000
MB27406	¥ 89,000	→ ¥ 48,000
PA-7250	¥ 69,000	→ ¥ 38,000
PA-7251	¥153,000	→ ¥ 58,000
TP-80	¥139,000	→ ¥ 18,000
MP-80	¥139,800	→ ¥ 30,000
MP-80 II	¥142,000	→ ¥ 38,000
MP-80 III	¥139,800	→ ¥ 42,000
MP-80 III F/T	¥149,000	→ ¥ 45,000
MP-80K	¥189,000	→ ¥ 58,000
MP-100 III	¥192,800	→ ¥ 58,000
MP-130	¥228,000	→ ¥ 58,000
MP-130K	¥550,000	→ ¥ 98,000
FP-80	¥149,800	→ ¥ 68,000
FP-80K	¥189,800	→ ¥ 88,000
FP-100	¥149,800	→ ¥ 68,000
DP-100	¥140,000	→ ¥ 68,000
RP-80	¥ 89,000	→ ¥ 45,000
RP-80F/T	¥104,000	→ ¥ 58,000
RP-100	¥134,000	→ ¥ 68,000
GP-80P	¥ 65,800	→ ¥ 20,000
GP-80D	¥ 79,800	→ ¥ 20,000
GP-80M	¥ 59,800	→ ¥ 20,000
GP-250F	¥ 59,800	→ ¥ 28,000
GP-250X	¥ 69,800	→ ¥ 28,000
GP-250FA	¥ 79,800	→ ¥ 28,000
GP-550E	¥119,800	→ ¥ 42,000
GP-500M	¥ 49,800	→ ¥ 28,000
GP-500F	¥ 49,800	→ ¥ 28,000
GP-50M	¥ 25,000	→ ¥ 10,000

※以上の商品に関しては至急お電話ください。限定品に限り売り切れ次第締切らせていただきます。



機種が決ったら電話で注文
24時間電話受付

全国どこでも電話で高額査定

●《マイコンメイト》にお持ち込み下さい。
あなたのパソコンを《マイコンメイト》に直接お持ち込みください。その場で買い取らせていただきます。ご来店の際は学生証・免許証などの身分証明書をご持参ください。

●電話で高額査定いたします。
《マイコンメイト》に来られない方・地方の方のために、電話で高額査定いたします。専任の担当者が責任をもって査定いたします。お気軽に全国10ヵ所の買い取りデスクへお電話ください。

本社注文デスク・買取りデスク
03-988-1121

札幌011-644-0380　仙台0222-24-2606　千葉0472-24-0552
大宮0486-44-8067　横浜045-311-6811　名古屋052-581-1565
大阪06-365-1873　広島082-295-5936　福岡092-473-6730

〈お客様相談室〉すでにご注文いただいている商品のお届け時期(納期)や、メンテナンス、その他のお問合せは下記へお電話下さい。 03-988-2105
仙　台 0222-21-3812　名古屋 052-264-4180
千　葉 0472-25-2059　大　阪 06-361-2832

《マイコンメイト》

池袋サンシャインビル57F



社団法人日本通信販売協会正会員

東京都豊島区池袋サンシャインビル57Fキャットジャパンリミテッド(株)《マイコンメイト》

SYSPEC 通信販売はTONE(トーン)システムズへ ☎03-257-0281

夏のボーナスBIGセール

I ♡ コンピュータ! 富士通 ★ピュア会員さらに特典あり!!

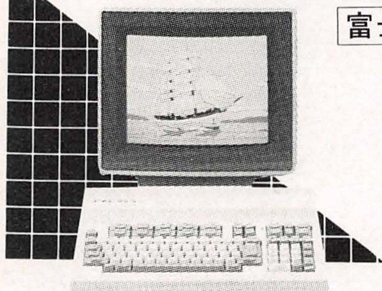
大好評 シスペック、パソコンセットシリーズ FMセットシリーズ

七夕まつり

大好評!! 富士通フロア〈秋葉原本店2F〉

FM-16βを主体とした富士通製品が勢揃い！ハードからソフトまであらゆるニーズに対応。ぜひご利用下さい。お問い合わせは☎03-257-6338

ハイコストパフォーマンスを実現した興奮パソコン
富士通 FM-NEW7



♥プレゼント 注番 B7-4001

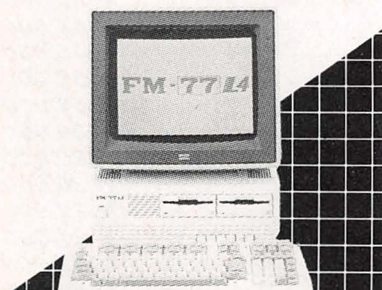
FM-NEW7	¥99,800
DM-405S 14″カラーCRT	¥67,800
CRTケーブル	¥ 1,800
データレコーダー	¥12,800
あなたの好きな人気ゲームソフトサービス(選択自由)	¥ ?

セット合計定価¥182,200➡㊕**¥123,000**

★クレジット概算例

18回	24回	30回
¥3,440×18回	¥3,220×24回	¥3,120×30回
ボ¥25,000×3回	ボ¥16,000×4回	ボ¥10,000×5回

3.5インチフロッピー搭載、5インチ＆ソフトコンパチブル
外部に5インチ増設で強化OK! 新製品 L2
富士通 FM-77



♥♥♥プレゼント 注番 B7-3001

FM-77L2	¥193,000
CR-550 14″カラーCRT ディスプレイ	¥ 59,800
あなたの好きな人気ゲームソフトサービス(選択自由)	¥ ?

セット合計定価¥252,800➡㊕**¥210,000**

★クレジット概算例

24回	36回	48回
¥4,980×24回	¥3,680×36回	¥3,060×48回
ボ¥30,000×4回	ボ¥20,000×6回	ボ¥15,000×8回

♥♥♥プレゼント 注番 B7-3002

FM-77L2	¥193,000
K-114F 14″高解像度CRT DP0.39mm	¥98,000
あなたの好きな人気ゲームソフトサービス(選択自由)	¥ ?

セット合計定価¥291,000➡㊕**¥238,000**

★クレジット概算例

24回	36回	48回
¥4,980×24回	¥3,600×36回	¥3,000×48回
ボ¥38,000×4回	ボ¥26,000×6回	ボ¥20,000×8回

いまや、カセット気分でフロッピィーを!!

富士通FM-77増設・FM-NEW7、5インチフロッピィディスク

ADA-FD2N定価¥59,800
ADA-FD1N定価¥39,800
増設用ドライブ 定価¥25,000

〈発売記念〉
FM-7、FM-NEW7用インターフェース特価セット
ADA-FD1N＋I/F
セット価格¥79,600
➡㊕¥49,800 限定50本

NEWタイプ登場!!



5インチ・3.5インチからのブートがOK!!
★写真はADA-FD1です。
★外形仕様は変更する場合があります。

両面倍密
320KB/1台
縦横置OK!

ADA-FD1N FM-NEW7 スペシャルセット
注番 B7-ADA2

FM-NEW7	¥99,800
DM-405S 14″カラーCRT	¥67,800
CRTケーブル	¥ 1,800
ADA-FD1N	¥39,800
フロッピー I/F	¥39,800

セット合計定価¥249,000➡㊕**¥159,800**

★クレジット概算例

12回	24回	30回
¥8,410×12回	¥4,250×24回	¥5,320×36回
ボ¥35,000×2回	ボ¥20,000×4回	なし

♥マークプレゼント
パソコンセット購入の方へ、♥マークの数に応じて下記の商品をプレゼント!!
♥……OAスプレー
♥♥……OAスプレー＆30枚入用ディスケットケース
♥♥♥…OAスプレー＆30枚入用ディスケットケース＆ディスケット10枚
注：ディスケットは、5インチと3.5インチそれぞれの機種に応じたもの。また機種によっては、パソコンダストカバー、ソフトなどのプレゼントもありますのでぜひお問い合せ下さい

♥プレゼント 注番 B7-4002

FM-NEW7	¥99,800
FTC-1201 12″カラーCRT	¥69,800
CRTケーブル	¥ 1,800
データレコーダ	¥12,800
あなたの好きな人気ゲームソフトサービス(選択自由)	¥ ?

セット合計定価¥184,200➡㊕**¥123,000**

★クレジット概算例

12回	24回	36回
¥11,050×12回	¥5,890×24回	¥4,130×36回
なし	なし	なし

♥プレゼント 注番 B7-4003

FM-NEW7	¥99,800
K-114F 14″高解像度CRT DP0.39mm	¥98,000
CRTケーブル	¥ 1,800
データレコーダ	¥12,800
あなたの好きな人気ゲームソフトサービス(選択自由)	¥ ?

セット合計定価¥212,400➡㊕**¥134,800**

★クレジット概算例

18回	24回	30回
¥3,950×18回	¥3,410×24回	¥3,220×30回
ボ¥26,000×3回	ボ¥18,000×4回	ボ¥12,000×5回

♥プレゼント 注番 B7-4004

FM-NEW7	¥99,800
FTC-1203 12″高解像度CRT DP0.38mm	¥87,000
CRTケーブル	¥ 1,800
データレコーダ	¥12,800
あなたの好きな人気ゲームソフトサービス(選択自由)	¥ ?

セット合計定価¥201,400➡㊕**¥134,800**

★クレジット概算例

18回	24回	36回
¥8,280×18回	¥6,410×24回	¥4,500×36回
ボ¥ なし	なし	なし

ピュアメイト大募集
シスペックでは、皆様が幅広くパソコンを活用して頂くために、ピュアメントを募集しています。メンバーズカードによりピュア価格でご奉仕。フェア等の御案内やピュアニュースの情報提供もあり、皆様との交流を深めたいと考えています。またピュアメイトの方々はピュアルームも御利用出来るようになっていて、パソコンの相談に応じます。
パソコン、周辺機器を5万円以上御買上の方は誰でもピュアメイトになれます。ご購入の際にお申し付け下さい。

ピュアルームご案内
- 使用時間／日・火・木・金曜日 PM1:00〜PM5:00
- 受　付／マシンご相談カウンター利用の方は電話でご予約 ☎03-257-6339
- ピュアメイト会員の方は無料となります。

富士通、日本電気等の人気パソコンから、周辺装置を設置、ご利用出来るようにしています。言語の練習はもちろんのこと、上位機種にチャレンジしてみたい方、プリンタを使用してソフトの活用を広げたい方などなど……。
あなたも"ピュアメイト"にたって、ピュアルームを活用しませんか!? また、専任の担当者による、疑問や質問等の相談も受けられるようになっています。

EPSON プリンタースペシャルセット

SP-80	¥56,800
ROMカートリッジ(各機種対応)	¥ 6,000
＃8304 トラクタユニット	¥ 5,000

セット合計定価¥67,800➡**スペシャル特価**

★クレジット例 月々¥3,550×18回

広告以外のパソコンセット、単体、周辺機器等、特別価格については、お問い合わせ下さい。☎03-257-0281

シスペック株式会社
●本社 〒101 東京都千代田区神田須田町2-21(サナタビル4F) ☎03-257-6341
●秋葉原本店 〒101 東京都千代田区外神田1-8-11 ☎03-257-6337
●ラジカン1号店 〒101 東京都千代田区外神田1-15-16(秋葉原ラジオ会館4F) ☎03-257-6345
●ラジカンコーヨー店 〒101 東京都千代田区外神田1-15-16(秋葉原ラジオ会館7F) ☎03-255-6504

通信販売はTONE(トーン)システムズへ ☎03-257-0281 SYSPEC

パソコンはシスペック!!

スペシャル特価はあなたの腕しだい

PCセット シリーズ

NEC **PC-8801mkIISR**

M30 ♥♥♥プレゼント 注番 B7-7001

PC-8801MK II SR/30	¥258,000
PC-KD852 14" 高解像度CRT DP0.39mm	¥99,800

セット合計定価 ¥357,800➡**スペシャル特価**

★クレジット概算例

30回	36回	48回
¥5,020×30回	¥3,740×36回	¥3,490×48回
ボ¥40,000×5回	ボ¥38,000×6回	ボ¥27,000×8回

♥♥プレゼント 注番 B7-7002

PC-8801MK II SR/30	¥258,000
CR-539 14" 高解像度CRT DP0.39mm	¥99,800

セット合計定価 ¥357,800➡㊕**¥275,000**

★クレジット概算例

30回	36回	48回
¥4,800×30回	¥3,840×36回	¥3,280×48回
ボ¥35,000×5回	ボ¥32,000×6回	ボ¥24,000×8回

♥♥♥プレゼント 注番 B7-7003

PC-8801MK II SR/30	¥258,000
PC-TV351 15" 8P 15P 21P RGB TV DP0.40mm	¥129,800

セット合計定価 ¥387,800➡**スペシャル特価**

★クレジット概算例

36回	48回	60回
¥4,870×36回	¥3,830×48回	¥3,010×60回
ボ¥35,000×6回	ボ¥28,000×8回	ボ¥25,000×10回

♥♥プレゼント 注番 B7-7004

PC-8801MK II SR/30	¥258,000
シャープ 12" 4050文字CRT DP0.39mm	¥113,000

セット合計定価 ¥371,000➡㊕**¥269,000**

★クレジット概算例

30回	36回	48回
¥4,910×30回	¥3,970×36回	¥3,450×48回
ボ¥33,000×5回	ボ¥30,000×6回	ボ¥22,000×8回

M-20 ♥プレゼント 注番 B7-8001

PC-8801MK II SR/20	¥213,000
CR-539 14" 高解像度CRT DP0.39mm	¥99,800

セット合計定価 ¥312,800➡㊕**¥239,800**

★クレジット概算例

24回	36回	48回
¥4,890×24回	¥3,830×36回	¥3,350×48回
ボ¥39,000×4回	ボ¥25,000×6回	ボ¥18,000×8回

M-10 ♥プレゼント 注番 B7-9001

PC-8801MK II SR/10	¥168,000
シャープ 12" 4050文字CRT DP0.39mm	¥113,000
CRTケーブル	¥1,800
データレコーダー	¥12,800

セット合計定価 ¥295,600➡㊕**¥210,000**

★クレジット概算例

24回	36回	48回
¥4,980×24回	¥3,680×36回	¥3,060×48回
ボ¥30,000×4回	ボ¥20,000×6回	ボ¥15,000×8回

NEC **PC-8001mkIISR**

♥プレゼント 注番 B7-1101

PC-8001MK II SR	¥108,000
DM-405S 14" カラーCRT	¥67,800
CRTケーブル	¥1,800
データレコーダ	¥12,800

セット合計定価 ¥190,400➡㊕**¥119,800**

★クレジット概算例

18回	24回	36回
¥4,030×18回	¥3,200×24回	¥4,000×36回
ボ¥20,000×3回	ボ¥15,000×4回	なし

★ピュア会員さらに特典あり!!

新しい発展力、トライアングル設計

MZ&X1 セット シリーズ

シャープ **MZ-1500**

注番 B7-1101

MZ-1500	¥89,800
DM-405S 14" カラーCRT	¥67,800

セット合計定価 ¥157,600➡㊕**¥99,800**

★クレジット概算例

12回	24回	36回
¥6,390×12回	¥3,070×24回	¥3,320×36回
ボ¥15,000×2回	ボ¥10,000×4回	なし

新製品 パソコンテレビX-1Fシリーズ

M-20 ♥プレゼント 注番 B7-1202

CZ-812C 5" FD内蔵	¥139,800
CZ-811D	¥89,800

セット合計定価 ¥229,600➡**スペシャル特価**

★クレジット概算例

18回	24回	36回
¥4,940×18回	¥3,980×24回	¥3,300×36回
ボ¥40,000×3回	ボ¥30,000×4回	ボ¥18,000×6回

M-10 ♥プレゼント 注番 B7-1201

CZ-811C データレコーダー内蔵	¥89,800
CZ-811D	¥89,800

セット合計定価 ¥179,600➡**スペシャル特価**

★クレジット概算例

18回	24回	30回
¥3,820×18回	¥3,420×24回	¥3,100×30回
ボ¥32,000×3回	ボ¥22,000×4回	ボ¥16,000×5回

シスペックでグレードアップ! プリンター& FDD

FMシリーズ フロッピーディスクセット

〈セット.1〉 K-305FM ㊕¥89,000
〈セット.2〉 LFD-550IIFM ㊕¥89,000
〈セット.3〉 TF-10FM ㊕¥89,000

FMシリーズ プリンターセット

〈セット.1〉 MB27407 熱転写プリンタ ㊕¥63,800
〈セット.2〉 KP-3000 ㊕¥54,800

PCシリーズ フロッピーディスクセット

〈セット.1〉 K-305PCセット ㊕¥92,000
〈セット.2〉 LFD-550IIPCセット ㊕¥92,000

PCシリーズ プリンターセット

〈セット.1〉 PC-PR101漢字プリンタ ㊕¥190,000

SHARP

ホビーからビジネスまでパソコンは月々3,000円からららくらくクレジットで!

- 1〜60回までOK!!・超低金利
- シスペック即決クレジット・スキップ支払(最長6ヶ月後支払開始)
- ボーナス1回払・2回払、お客様に応じた支払方法にて自由に設定できます。

●各種クレジット取扱中
●お気軽にご利用ください

VISA

★分割払早見表 ●手数料は下記のようになります

支払回数	1	3	6	10	12	15	18	20	24	30	36	42	48	54	60
分割払手数料	2.0	3.0	4.0	6.0	7.0	9.0	10.5	12.0	14.0	16.0	20.0	24.0	27.0	31.0	34.0

日本全国通信販売 ☎03-257-0281

札幌☎(011)831-1533
仙台☎(0222)71-8774
金沢☎(0762)22-3006
名古屋☎(052)263-1630
大阪☎(06)641-1967
徳島☎(0886)53-8663
広島☎(082)227-0157
熊本☎(0963)22-0995

シスペック各店ご案内

気象衛星ひまわり受信システム デモンストレーション中!!

秋葉原2号店 ☎257-6340
秋葉原本店 ☎257-6337
ラジカン コーヨー店(7F) ☎255-6504 1号店(4F) ☎257-6345

秋葉原各店

名古屋2号店 ネオハイツ大須 第2アメ横ビル
名古屋1号店 第1アメ横ビル 1F エスカレータ左

名古屋2号店☎052-241-0921(代)
〒460 名古屋市中区大須3-14-43 第2アメ横ビル

I ♡ シスペック!

●名古屋1号店	〒460 愛知県名古屋市中区大須3-30-86(第1アメ横ビル)	☎052-263-1629
●名古屋2号店	〒460 名古屋市中区大須3-14-43(第2アメ横ビル)	☎052-241-0921
●秋葉原2号店	〒101 東京都千代田区外神田1-7-14	☎03-257-6340
●TONEシステムズ(通販部)	〒101 東京都千代田区外神田1-7-14	☎03-257-0281

SYSTEM & SPACE of ELECTRONICS for COMMUNICATION
SYSPEC

IC WORLD ヨコヤマ

業界一の安さをめざす。

ヨコヤマならではの **8大特典**つき

1. **組み合わせ自由。** 本誌に掲載してある以外の組み合せも自由にできます。
2. **各種お支払い方法。** 月々返済額、ボーナス返済額、頭金はお客様のご予算によって自由に組み合せできます。
3. **初心者歓迎。** 初めてパソコンをご利用なさる方でも、親切・ていねいにアドバイスさせて頂きます。
4. **高額下取りサービス。** 高額下取り実施中！
5. **お支払いは4ヶ月後からでもOK！**
6. **アフターサービス万全。** 購入後のサポート体制万全。
7. **全国無料配送。** 日曜・祭日配達もOK！
8. **超低金利クレジット。** 1回～72回払いOK。

年中無休のヨコヤマパソコンショッピングのお申込みは☞

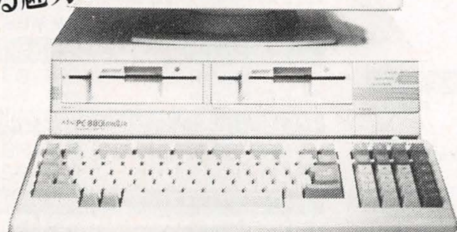
AM9:00～PM9:00

もちろん電話一本即納

- 藤沢0466(43)1775
- 名古屋052(581)4325
- 札幌011(771)4971
- 大阪06(362)5057
- 仙台0222(67)5371
- 福岡092(481)0502
- 東京03(563)2488
- お問合せ0466(43)1765

すべてを受け継ぎながら、すべてが新しくなった。

NEC PC-8801mkIISR



モデル10による発展型パソコン入門セット
プラン 1　22%引

PC-8801mkII SR-10	168,000円
PC-KD251K(2,000文字、14型CRT)	59,800円
データーレコーダー	12,800円
定価合計	240,600円

ヨコヤマ特価 **188,000円**

8,000円×18回	ボーナス22,500円×3回
6,000円×24回	ボーナス18,500円×4回
3,000円×48回	ボーナス12,100円×8回
4,100円×60回	ボーナスなし

モデル20基本セット
プラン 2　24%引

PC-8801mkII SR-20	213,000円
14型4,050文字 高解像度CRT	99,800円
定価合計	312,800円

ヨコヤマ特価 **239,000円**

7,000円×24回	ボーナス27,300円×4回
5,000円×36回	ボーナス18,700円×6回
3,000円×48回	ボーナス20,300円×8回
5,200円×60回	ボーナスなし

モデル30基本セット
プラン 3　27%引

PC-8801mkII SR-30	258,000円
PC-TV351(4,050文字、14型CRT)	129,000円
ブランクディスケット 2D×10枚	17,000円
定価合計	404,000円

ヨコヤマ特価 **310,000円**

6,000円×36回	ボーナス27,200円×6回
4,000円×48回	ボーナス25,700円×8回
3,000円×60回	ボーナス23,000円×10回
6,800円×60回	ボーナスなし

モデル30純正基本セット
プラン 4　23%引

PC-8801mkII SR30	258,000円
PC-KD852(4,050文字、14型CRT)	99,800円
ブランクディスケット	17,000円
定価合計	374,800円

ヨコヤマ特価 **289,000円**

9,000円×24回	ボーナス29,800円×4回
7,000円×36回	ボーナス17,000円×6回
5,000円×36回	ボーナス29,000円×8回
7,700円×48回	ボーナスなし

クラスで1番、オール5パソコン

NEC PC-8001mkIISR

PC-80経済派基本セット
プラン 5　28%引

PC-8001mkII SR	108,000円
PC-KD251K(2,000文字、14型CRT)	59,800円
データーレコーダー	12,800円
定価合計	180,600円

ヨコヤマ特価 **129,000円**

8,000円×12回	ボーナス22,600円×2回
5,000円×24回	ボーナス7,400円×4回
3,000円×36回	ボーナス8,300円×6回
2,800円×60回	ボーナスなし

ホビーからサイエンスまで、あらゆる分野に可能性を拡げる。



はじめてのワイヤレスキーボード&テレビパソコン

NEC PC-6601SR

ミスターPC基本セット
プラン 6　電話にて

PC-6601SR	155,000円
PC-TV151(15型カラーCRT、TV付)	94,800円
定価合計	249,800円

ヨコヤマ特価

8,000円×24回	ボーナス9,700円×4回
5,000円×36回	ボーナス10,600円×6回
3,000円×48回	ボーナス13,900円×8回
4,300円×60回	ボーナスなし



目的とご予算に合わせた数々のプランとお支払い方法で、十分満足の

ディスクとソフトで差をつける先進パソコン
富士通
FM-77L4

ハイコストパフォーマンスを実現した興奮パソコン。
富士通
FM NEW 7

限界を超えた手ごたえだ。
SHARP
X1 turbo

走りの違いで夢中にさせる、高速QD搭載。
SHARP
MZ-1500

77L4基本セット
プラン 7　20%引

FM-77L4	238,000円
CU-14H1(4,050文字カラーCRT)	99,800円
定価合計	337,800円

ヨコヤマ特価 **269,000円**

7,000円×24回	ボーナス36,000円×4回
5,000円×36回	ボーナス24,900円×6回
3,000円×48回	ボーナス25,200円×8回
5,900円×60回	ボーナス なし

NEW7入門基本セット
プラン 8　26%引

FM-NEW7	99,800円
PC-KD251K(2,000文字、14型CRT)	59,800円
データーレコーダー	12,800円
定価合計	172,400円

ヨコヤマ特価 **127,000円**

8,000円×12回	ボーナス21,500円×2回
4,000円×24回	ボーナス12,800円×4回
3,000円×36回	ボーナス 7,900円×6回
4,300円×36回	ボーナスなし

X1ターボ基本セット
プラン 9　電話にて

CZ-852C(5″ ドライブ2基内蔵)	278,000円
CZ-850D(15型カラーCRT、TV付)	129,800円
定価合計	407,800円

ヨコヤマ超特価

8,000円×24回	ボーナス41,000円×4回
7,000円×36回	ボーナス20,600円×6回
5,000円×48回	ボーナス19,300円×8回
6,700円×60回	ボーナスなし

MZ入門セット
プラン 10　30%引

MZ-1500	89,800円
PC-KD251K(2,000文字14型カラーCRT)	59,800円
クイックディスク×10枚	4,500円
定価合計	154,100円

ヨコヤマ特価 **109,000円**

5,000円×12回	ボーナス36,700円×2回
3,000円×24回	ボーナス17,300円×4回
1,000円×36回	ボーナス18,900円×6回
4,100円×36回	ボーナスなし

National キングコング
楽しく使える、みんなのパソコン入門機。

SONY HIT BIT
美しいフォルムのニューフェイス。

日立 MSX H2
オーディオ派のパソコン……

パソコンお手頃価格セット
プラン 11　25%引

CF-1200(RAM 16kB装備	43,800円
KV-14CR2(ソニー14型カラー・ビデオ入力・リモコン付)	56,800円
データーレコーダー	12,800円
定価合計	113,400円

ヨコヤマ特価 **85,000円**

7,700円 ×12回
4,100円 ×24回
2,800円 ×36回

HB純正パソコン入門セット
プラン 12　25%引

HB-101(RAM 16kB装備	46,800円
KV-14CR2(ソニー14型カラー・ビデオ入力・リモコン付)	56,800円
データーレコーダー	12,800円
定価合計	116,400円

ヨコヤマ特価 **87,000円**

7,900円 ×12回
4,200円 ×24回
2,900円 ×36回

H2エンジョイセット
プラン 13　23%引

MB-H2(RAM64kB装備)	79,800円
KV-14CR2(ソニー14型カラー・ビデオ入力・リモコン付)	56,800円
定価合計	136,600円

ヨコヤマ特価 **105,000円**

9,500円 ×12回
5,000円 ×24回
3,500円 ×36回

パソコン中古・周辺機器

NEC PC-6001 特価12,000円より	NEC PC-8801mkII10 特価89,000円より	富士通 FM-7 特価60,000円より	シャープ X1(ディスプレイ付) 特価108,000円より	グラフィックプリンター各種 特価20,000円より
NEC PC-6001mkII 特価36,000円より	NEC PC-8801mkII20 特価115,000円より	富士通 FM-8 特価29,800円より	シャープ X1C(ディスプレイ付) 特価118,000円より	漢字プリンター各種 特価35,000円より
NEC PC-6601 特価65,000円より	NEC PC-8801mkII30 特価140,000円より	富士通 FM-11AD2 特価139,000円より	シャープ X1D 特価148,000円より	グリーンディスプレイ 特価6,000円より
NEC PC-8001 特価19,800円より	NEC PC-8801mkII30 特価155,000円より	シャープ MZ-731 特価29,000円より	日立 レベル3マーク5 特価39,000円より	2000文字カラーCRT 特価20,000円より
NEC PC-8001mkII 特価39,000円より	NEC PC-9801 特価105,000円より	シャープ MZ-2000 特価48,000円より	日立 MB-S1/10 特価65,000円より	4050文字カラーCRT 特価48,000円より
NEC PC-8801 特価69,000円より	東芝 パソピア7 特価38,000円より	シャープ MZ-1500 特価48,000円より	エプソン RP-80II ターミナルプリンター 特価35,000円より	その他多数とり揃えております。まずTELを!

ICワールド ヨコヤマ

神奈川県藤沢市湘南台1丁目10番地6号(駅より徒歩3分)
振込銀行 横浜銀行湘南台支店 当座000467　株式会社 湘南横山電器

新宿
忠実屋
植木屋
湘南台駅
湘南台公園
藤沢街道
相鉄ローゼン
当店
専用駐車場
至藤沢

出来る店。掲載以外の商品も多数とり揃えております。お問合わせ下さい。

ワープロフェア

日本語ワードプロセッサ

6/30(日)まで

あなたに変って文章も書いてくれる、「文章内蔵タイプ」
も新発売。マツモトのワープロがいっそう充実しました。

シャープワープロ　WD-100



・レポートも、企画書も、会議資料も、気持ちのままにスラスラ書けます。

￥148,000…138,000円



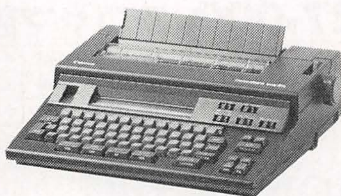
● 約80,000語の辞書を持ち、すらすらと漢字変換します。
● A4サイズで約5.3ページ分の文書を覚えます。ホワイト・ブラック・ブルーの3色。

キヤノンワープロ　CM-5L



・本格ワープロ機能を凝縮した、マツモトのベストセラー機。

￥220,000…198,000円



● 誰でも打てるひら書き変換方式採用。
● B4タテまでのフリーサイズに加え、指定位置印字などのすぐれた機能搭載。

キヤノンワープロ　CM-7



・パーソナルワープロに、求められる機能をすべて網羅した新次元ワープロ。

￥298,000…268,000円



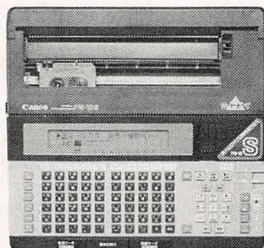
● 39,000語の使いやすい辞書を標準装備。
● A3タテまで用紙フリーサイズ。明朝体とゴジック体、文字パターンも24種類。

予約販売中

お求めは月々わずかなパソコンクレジットをご利用下さい。

● お申し込みはカンタンです。通帳・銀行お届け印をお持ち下さい。30回までの長期分割払いもOK。
● 夏のボーナス一括払いも承ります。
● 各種クレジットカードのお取扱いもしております。

新製品入荷情報



キヤノンワープロ
ワードボーイ PW10S
￥89,800……83,000円

主な機能……熟語サーチ、部分印字、随時印字、全文印字O・K、25種類の文章内蔵、書式拡大や均等割付もできます。

INFORMATION

ワープロ教室開催

手軽に美しく手紙や文章が書けるワープロは、今ビジネスマンに人気が高まっております。この機会にお申し込みになりませんか。
参加費用は無料です。

● ワープロ教室開催予定日

6月9日(日) 坂戸店 AM10:00～
7月14日(日) 上福岡店 AM10:00～
8月11日(日) 坂戸店 AM10:00～
9月8日(日) 上福岡店 AM10:00～

※詳しくは電話でお問合せください。



マツモトデンキ

鶴瀬本店
(0492)51-0960

上福岡店
(0492)62-1656

坂戸店
(0492)81-3522

P お客様専用駐車場完備

全国にFLEX店が続々!!
高額下取りでパソコンが買い安く!!

中古マイコンがラインナップ!

★ワープロ・ファクシミリ・コピー・レジ中古販売開始



貴方のコンピューターを無料査定中!!

切手
107
東京都港区北青山3-3-13
フレックス・ジャパン
ベーマガ⑥

「コンピュータ無料査定希望」
1 購入年月日
2 本体会社・機種名
3 メモリー容量
4 周辺機種名
5 各機種の購入金額及び売希望価格
6 住所・氏名・年令・TEL
7 会社名・TEL

〔中古在庫リスト〕

●PC9801F2	~~398,000~~	248,000~	●MZ2200+カセット	~~147,800~~	68,000~
●PC9801+漢字	~~338,000~~	138,000~	●MZ731	~~128,000~~	38,000~
●PC8801+漢字	~~266,000~~	98,000~	●X-1セット	~~300,000~~	138,000~
●PC8001MKII	~~123,000~~	48,000~	●X-1D+I/Oポート	~~337,800~~	168,000~
●PC6601	~~143,000~~	78,000~	●日立マークV	~~119,800~~	38,000~
●PC6001MKII	~~84,800~~	43,000~	●日立S1/10+漢字	~~167,800~~	98,000~
●PC100/30セット	~~507,800~~	398,000~	●HC20+カセット	~~164,400~~	75,000~
●PC8201	~~138,000~~	75,000~	●カラーCRT(2000文字)各種		38,000~
●PC8801MKII/30	~~275,000~~	158,000~	●カラーCRT(4050文字)各種		68,000~
●FM11BS	~~398,000~~	228,000~	●フロッピー(2D)各種		75,000~
●FM11EX+漢字+FD	~~511,000~~	238,000~	●プリンター(9PIN)各種		38,000~
●FM11AD	~~338,000~~	148,000~	●プリンター(漢字対応)各種		68,000~
●FM7	~~126,000~~	68,000~			

ワープロも豊富に在庫!! らくらくクレジット1回~60回迄。

<新 品>		<下取品>	<差額>
PC9801M2	◀	PC9801F2	+¥165,000
PC8801 MK2SR モデル30	◀	PC8801+01	+¥160,000
PC6601SR	◀	PC6001MKII	+¥ 99,800

FLEX・OA・SYSTEM
ビジネスパソコンでOA化!!

FLEXが厳選した最新ビジネスソフトをデモンストレーションいたします。お気軽にご利用下さい。

- ●日本語ワードプロセッサー
- ●集計・表計算プログラム
- ●リレーショナルデーターベース
- ●財務会計・給与計算・顧客管理
- ●販売管理・在庫管理
- ●その他業務ソフト





NEC人気商品セット特価開始!

- ●PC-9800シリーズ
- ●PC-8801mkIIシリーズ

価格はお問い合せ下さい。

中古ビデオ・OA機器、販売・買取中!

今月のイベント

東京青山店

6/2~9	フレックス週間
6/8~11	グラフィックソフト比較会 インクポット・GT-98・ファニー他
6/14~16	ワープロソフト試用会 jx word太郎・即戦力スーパーJ WORD2他
6/21~23	アスキー・インフォミックス試用会

★FLEXオリジナルソフト

●フレックスレセプトシステム(医療請求事務システム)
N5200モデル用(MKII対応)

窓口業務	点数マスターメンテナンス
レセプト作成	病名マスターメンテナンス
集計表・統計表	患者一覧

本体+ソフトセット価格
リース(42,800/月々)より

●フレックスオリジナルファイルコンバーター

大型コンピュータのデータをパソコンに取り込むイージーオーダーソフト

価格 10,000円から

FLEX メイトショップ
代理店募集

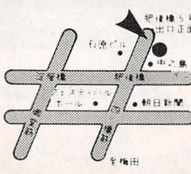
●中古コンピューター販売のメイト店 フレックスコンポート

これからショップを経営してみたい方、立地調査からオープン準備、社員教育まで御指導いたします。又、現在コンピューターショップを経営されている方も御相談下さい。

FLEXコムポートが全国続々!!

FLEX 盛岡店 0196-22-4661 盛岡市上田4-21-26	FLEX 富士店 0545-52-7625 富士市伝法3329-6-2		
FLEX 小田原店 0465-35-5591 小田原市城山1-41 新幹線ビル2F	FLEX 秋田店 0188-34-4987 秋田市中通4-17-12	FLEX 長岡店 0258-36-9135 長岡市本町1-2-3	FLEX 成田店 0476-92-0875 印幡郡富里日吉台2-19-15
FLEX 尼崎店 06-416-4416 尼崎市七松町1-3-24	FLEX 津 店 0592-27-3755 0592-24-1123 津市東丸内7-7	FLEX 熊本店 096-366-6777 熊本市新屋敷1-5-12 プレザント新屋敷 1F	FLEX 筑波学園店 0298-52-6434 新治郡桜村天久保3-16-25
FLEX 大分店 0975-32-0044 大分市中央町4-115	FLEX 徳島店 0886-52-2123 徳島市一番町2-8	FLEX 四日市店 0593-53-7503 四日市市鵜ノ森2-2-1 堀田ビル2F	FLEX 仙台店 0222-24-0921 仙台市国分町3-9-6

FLEX 大阪店
〒550 大阪市西区江戸堀1-12-3 山一ビル1F
年中無休 ☎06-446-1591



本社
FLEX JAPAN 青山
株式会社フレックス・ジャパン
〒107 東京都港区北青山3-3-13
共和五番館2F
年中無休
※電話番号が変りました。
03-470-1401

共和五番館2F
地下鉄表参道A3出口
徒歩3分
FLEX JAPAN
地下鉄表参道 青山通り
富士銀行
交番
第一勧銀
コモンズヘル
至外苑前
至渋谷

ドイはどこでもドイ価格

NEC PC-8801 mkII SR モデル30
- ●モニター／シャープ4050文字高解像ディスプレイ CU-14H1
- ●スター 24ドット漢字プリンター TR-24
- ●プリンターケーブル

25%引 標準価格[合計]434,100円
325,000円
月々9,800円×23回 初回払 9,952円 ボーナス時払4万円×4回

富士通 FM-77 L4
- ●モニター／シャープ4050文字高解像ディスプレイ CU-14H1
- ●ディスプレイケーブル

24%引 標準価格[合計]340,200円
258,000円
月々6,300円×23回 初回払 8,376円 ボーナス時払4万円×4回

富士通 FM-NEW7
- ●モニター／サンヨー2000文字ディスプレイ ドットピッチ0.42 CMT-141M
- ●サンヨー データーレコーダー MR-33DR

40%引 標準価格[合計]214,200円
128,000円
月々6,500円×23回 初回払 6,560円 なし

NEC PC-9801 mkII
- ●モニター／シャープ4050文字高解像ディスプレイ CU-14HI
- ●スター 24ドット漢字プリンター TR-24
- ●プリンターケーブル

24%引 標準価格[合計]591,100円
448,000円
月々14,000円×23回 初回払 22,476円 ボーナス時払5万円×4回

NEC PC-8001 mkII SR
- ●モニター／2000文字RGBディスプレイ DM-405

30%引 標準価格[合計]175,800円
123,000円
月々6,200円×23回 初回払 6,524円 なし

ナショナル MSX パソコンCF3000
- ●モニター／ナショナル21ピン端子付きパソコンテレビ TH14-N29G
- ●RGBマルチケーブル

30%引 標準価格[合計]163,800円
115,800円
月々5,800円×23回 初回払 7,632円 なし

●プリンター

品名	標準価格	価格	割引
ロジテック・サーマルプリンター KP-1000	48,000円	19,800円	58%引
ブラザー ドットプリンター M1009X	56,300円	41,500円	26%引
ブラザー 熱転写プリンター HR-6X	56,300円	41,500円	26%引
NEC 26ドット漢字プリンター PC-PR104	148,000円	大特価	
NEC24ドットカラー漢字プリンター PC-PR201CL	328,000円	大特価	
EXA 24ドット熱転写漢字プリンター LPR-24T	158,000円	118,000円	25%引

●フロッピー

品名	標準価格	価格	割引
ロジテックインターフェース、ケーブルセット K305FM	145,800円	89,800円	38%引
ロジテック K305PC ケーブル付	133,000円	89,800円	32%引
TEAC 増設フロッピー PC8801 マークII用	60,000円	38,000円	36%引

●タイプライター

品名	標準価格	価格
ブラザー 電子タイプライター エレクトラ25	71,000円	59,000円
ブラザー電子タイプライター エレクトラ40	89,800円	74,800円
ブラザー 電子タイプライター エレクトラ50	99,800円	83,000円
ブラザー 電子タイプライター エレクトラ60	114,000円	94,800円
ブラザー 電子タイプライター CE-70	169,000円	141,000円
ブラザー 電子タイプライター FP-41	54,800円	45,800円
ブラザー 電子タイプライター FP-44	69,800円	58,000円

●モニターテレビ

品名	仕様	価格	クレジット
シャープCV-12P1 12型	ドットピッチ 0.28 高解像4050文字	(標)118,000円 (売)96,000円	クレジット(月)4,700円×23回 (初)6,922円
シャープCV-14P1 14型	ドットピッチ 0.31 高解像4050文字	(標)128,000円 (売)105,000円	クレジット(月)5,200円×23回 (初)6,404円
シャープ14M-522C 14型	ドットピッチ 0.39 高解像4050文字	(標)99,800円 (売)81,800円	クレジット(月)4,000円×23回 (初)6,260円
シャープCV-14D1 14型	ドットピッチ 0.39 高解像4050、2000文字	(標)108,000円 (売)88,000円	クレジット(月)4,300円×23回 (初)6,296円

※注：(標)＝標準価格　(月)＝月々の支払い金額
(売)＝売価　(初)＝初回支払い金額

暮らしの中にミニOA！

brother Super ピコワード300 新製品
本体プラス外部記憶装置
標準価格(セット)188,000円
通販大特価
月々4,200円×23回 初回払 6,048円 ボーナス時払2万円×4回

SHARP ワープロ WD-100
標準価格148,000円
126,000円
月々6,000円×23回 初回払 8,900円 なし

富士通 ワープロ オアシスライト
標準価格220,000円
178,000円
月々5,500円×23回 初回払 6,204円 ボーナス時払2万円×4回

カメラ・ビデオ・ラジカセ・ウオークマン・パソコン・テレビ・家電器具／全商品がお買得な大奉仕値!!

カメラのドイ

新宿西口1号店／☎(03)344-2310　新宿西口2号店／☎(03)348-2241　渋谷本店／☎(03)464-5151

ローン特価でクレジット・・・・お支払いはお得で便利な分割払いをおすすめします。

お支払いは…月々3,000円から

- 支払方法など、詳細は係員にお問合わせ下さい。ご連絡は下記「通販係」まで。
- なお、ハガキによるお申込み、お問合わせは、係員よりご連絡させて頂きます。
- 下掲クレジットの支払方法、支払金額は、ご相談のうえ変更もいたします。
- 当店では、各種クレジットカードの取扱いもいたしております。

HITACHI MSX パソコンMB-H2
- モニター/2000文字RGBディスプレイ DM-405
- RGBマルチケーブル

34%引　標準価格[合計]151,100円
99,800円
月々4,600円×23回　初回払 5,080円　なし

SHARP MZ-2200
- モニター/シャープ2000文字カラーディスプレイ 14M-511C
- データーレコーダー MZ-1702

特価　標準価格[合計]200,600円
99,800円
月々5,000円×23回　初回払 6,380円　なし

NEC PC-6001mkII SR
- モニター/2000文字RGBディスプレイ DM-405

31%引　標準価格[合計]157,600円
108,000円
月々5,400円×23回　初回払 7,006円　なし

TOSHIBA MSX
- モニター/2000文字RGBディスプレイ DM-405
- RGBマルチケーブル

33%引　標準価格[合計]152,600円
101,800円
月々5,100円×23回　初回払 6,392円　なし

SHARP MZ-1500
- モニター/RGB2000文字ディスプレイ DM-405

31%引　標準価格[合計]157,600円
108,000円
月々5,400円×23回　初回払 7,006円　なし

SHARP X1 turbo
- モニター/CZ-850D
- CZ-852C

標準価格[合計]407,800円
通信販売特価!

掲載商品の他にも沢山商品が揃えてあります。お気軽にご相談ください。

今、話題のOA関連商品が多数揃っております。全品お買得奉仕値。

Canon パーソナルワープロ PW-10
標準価格148,000円
129,800円
月々5,900円×23回　初回払 7,644円　なし

Canon タイプスター TS-5
標準価格54,800円
49,500円
月々4,600円×11回　初回払 4,701円　なし

RICOH NP-100 マイポート20
標準価格198,000円
通販大特価

Canon ミニワープロ CM-3
標準価格189,000円
169,000円
月々6,200円×23回　初回払 6,984円　ボーナス時払1万円×4回

Canon タイプスター TS-6
標準価格69,800円
60,700円
月々5,600円×11回　初回払 6,314円　なし

NEC ワープロ「文豪」 NWP-5N JIS配列ディスクトップ
標準価格398,000円
通販大特価

brother ピコワード NP-100
標準価格88,000円
49,800円
月々5,500円×11回　初回払 6,336円　なし

Canon ミニコピア PC-22
標準価格248,000円
215,000円
月々5,700円×23回　初回払 6,688円　ボーナス時払3万円×4回

全国発送　お申し込み、お問い合わせは、お電話かおハガキでご連絡ください。
受付時間/午前10時〜午後6時まで

〒150 東京都新宿区西新宿1-15-4
新宿西口1号店 3階 (担当)相良

電話 (03)344-2310 (ミヨウヨ ニイサン イイワ)

●現金銀行振込先/三菱銀行渋谷支店 普 5919248

- 商品は、指定銀行への代金振込み後に発送します。
- 送料は、お買い上げ40,000円以上の場合は無料。以下の場合は1,000円の送料を申し受けます。

超優良中古パソコンが電話一本で買える!!

☎03(770)2021

COMPUTER BANK

安心と信頼のシステムで新時代を切り開く

全商品6ケ月保証付

特選！中古パソコン4機種



新品同様
PC-8801MK II モデル30（本体）
…￥275,000➡**￥178,000**



新品同様
PC-100モデル10（本体）
…￥398,000➡**￥188,000**
PC-100モデル20（本体）
…￥448,000➡**￥228,000**



新品同様
X-1Cs（パソコンテレビ）
…￥219,600➡**￥155,000**



新品同様
MZ-2200（本体）＋データレコーダー
……￥147,800➡**￥59,800**

NEC

品名		定価	価格
PC-6001MK II（本体）		￥84,800	**￥38,000**
PC-8001（本体）		￥168,000	**￥32,000**
PC-8001MK II（本体）		￥123,000	**￥48,000**
PC-8801（本体）		￥228,000	**￥78,000**
PC-8801漢字ROM（本体）	新品同様	￥266,000	**￥88,000**
PC-8801MK II/10（本体）	新品同様	￥168,000	**￥88,000**
PC-8801MK II/20（本体）		￥225,000	**￥125,000**
PC-8801MK II/30（本体）		￥275,000	**￥148,000**
PC-8801MK II/30（本体）	新品同様	￥275,000	**￥178,000**
PC-9801（本体）		￥298,000	**￥118,000**
PC-9801漢字ROM（本体）		￥338,000	**￥130,000**
PC-100モデル10（本体）	新品同様	￥398,000	**￥188,000**
PC-100モデル20（本体）	新品同様	￥448,000	**￥228,000**
PC-8851（モノクロディスプレイ）		￥58,800	**￥22,000**
PC-MD651（モノクロディスプレイ）		￥59,800	**￥22,000**
PC-8048K（カラーディスプレイ）	新品同様	￥59,800	**￥28,000**
PC-8048N（カラーディスプレイ）		￥59,800	**￥28,000**
PC-8049（カラーディスプレイ）		￥158,000	**￥35,000**
PC-8049K（カラーディスプレイ）		￥158,000	**￥35,000**
PC-8049N（カラーディスプレイ）	新品同様	￥158,000	**￥35,000**
PC-8052（カラーディスプレイ）	新品同様	￥118,000	**￥35,000**
PC-8053（カラーディスプレイ）		￥198,000	**￥35,000**
PC-8032（フロッピーディスク）	新品同様	￥178,000	**￥28,000**
PC-8032-1W（フロッピーディスク）	新品同様	￥178,000	**￥28,000**
PC-6023（プリンター）	新品同様	￥79,800	**￥38,000**
NM-8850-TM（プリンター）	新品同様	￥153,000	**￥38,000**
NK-3618-22（漢字プリンター）		￥234,000	**￥88,000**
PC-8825（漢字プリンター）		￥176,000	**￥78,000**
NM-9200RO（漢字プリンター）	新品同様	￥350,000	**￥118,000**
PC-6052（ジョイスティック）	新品同様	￥3,900	**￥1,500**
PC-6053（ボイスシンセサイザー）		￥14,800	**￥6,000**
PC-6082（データレコーダ）		￥19,800	**￥9,500**
PC-60M54（スーパーインポーズユニット）		￥39,800	**￥9,800**
PC-2093（CMTケーブル）	新品同様	￥1,700	**￥800**
PC-2094（プリンターケーブル）	新品同様	￥7,500	**￥3,600**
PC-8096（GP-IBケーブル）	新品同様	￥8,000	**￥3,800**
PC-8098（フロッピーケーブル）	新品同様	￥7,500	**￥2,800**
PC-8864-01（トランクケーブル50m）	新品同様	￥19,000	**￥9,000**
PC-8268-01（ニッカド電池）	新品同様	￥3,000	**￥1,400**
PC-8271-04（ACアダプタ）	新品同様	￥1,700	**￥800**
PC-8271-05（ACアダプタ）	新品同様	￥1,700	**￥800**
PC-8824-02（第1水準漢字ROM）		￥98,000	**￥35,000**
PC-8824-12（第2水準漢字ROM）	新品同様	￥96,000	**￥28,000**
PC-8826-0B（カラーボールペン）	新品同様	￥3,500	**￥1,700**
PC-8826-1B（カラーボールペン）	新品同様	￥3,500	**￥1,700**
PC-8826-2B（カラーボールペン）	新品同様	￥3,500	**￥1,700**
PC-8826-4B（カラーボールペン）	新品同様	￥3,500	**￥1,700**
PC-8826-1F（カラーサインペン）	新品同様	￥2,800	**￥1,300**
PC-8826-2F（カラーサインペン）	新品同様	￥2,800	**￥1,300**
PC-8826-4F（カラーサインペン）	新品同様	￥2,800	**￥1,300**
PC-8864-03（リピータ）	新品同様	￥55,000	**￥19,800**
PC-9807（N-BASIC ROM）		￥8,000	**￥3,500**
PC-9801-09（フロッピーインターフェース）		￥25,000	**￥14,800**

SHARP

品名		定価	価格
MZ-80B（本体）＋グラフィックグラム		￥317,000	**￥55,000**
MZ-2200（本体）＋データレコーダー	新品同様	￥147,800	**￥59,800**
X-1Cs（パソコンテレビ）	新品同様	￥219,600	**￥155,000**
MZ-1D04（グリーンディスプレイ）		￥32,800	**￥12,000**
14M511C（カラーディスプレイ）	新品同様	￥59,800	**￥39,800**
CZ-300F（フロッピーディスク）		￥79,800	**￥38,000**
CZ-8EP（拡張I/Oポート）		￥11,800	**￥5,000**
CU-14H1（カラーディスプレイ）	新品同様	￥99,800	**￥69,800**

FUJITSU

品名		定価	価格
FM-7（本体）		￥126,000	**￥55,000**
FM-77D2（本体）	新品同様	￥228,000	**￥159,800**
FM-11AD2（本体）		￥298,000	**￥145,000**
MB-27409（プリンター）	新品同様	￥98,000	**￥55,000**
MB-22407（フロッピーインターフェース）		￥14,800	**￥7,500**

SEIKOSHA

品名		定価	価格
GP-550E		￥119,800	**￥38,000**
GP-550M（プリンター）	新品同様	￥89,800	**￥45,000**
GP-550F（プリンター）	新品同様	￥89,800	**￥45,000**
GP-50MX（プリンター）		￥29,800	**￥18,000**

VICTOR

品名		定価	価格
MSX（本体）	新品同様	￥64,800	**￥39,800**

TOSHIBA

品名		定価	価格
HX-10（本体）		￥55,800	**￥25,000**
パソピア7（本体）		￥119,800	**￥42,000**
PA 7165（カラーディスプレイ）		￥98,000	**￥35,000**
PA7230（データレコーダ）		￥12,800	**￥6,500**

HITACHI

品名		定価	価格
K12-2051G		￥49,800	**￥12,000**

EPSON

品名		定価	価格
TF-10（フロッピーディスク）		￥89,000	**￥45,000**
FP-80（プリンター）		￥189,800	**￥65,000**
UP-130K		￥298,000	**￥198,000**

BROTHER

品名		定価	価格
M-1009X（プリンター）		￥49,800	**￥24,000**

APPLE

品名		定価	価格
APPLE II E（本体）		￥262,000	**￥165,000**

SONY

品名		定価	価格
KX13CD1		￥89,800	**￥35,000**

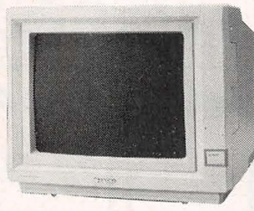
⇧上記の商品は在庫の一部です。いずれも限定品ですので今すぐお電話下さい。

特選！中古パソコン周辺機器

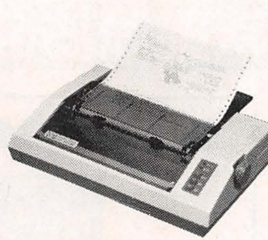
全商品6ケ月保証付



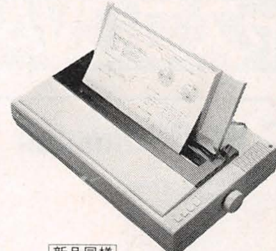
新品同様
PC-8049N（カラーディスプレイ）
…￥158,000➡ **￥35,000**



新品同様
14M511C（カラーディスプレイ）
…￥59,800➡ **￥39,800**



新品同様
GP-550M（プリンター）
…￥89,800➡ **￥45,000**



新品同様
UP-130K（プリンター）
…￥298,000➡ **￥198,000**

NEC

品名	定価	価格
PCS-6143R（PC6001用テニスゲーム）	￥9,800	￥5,000
PCS-6150R（スペースコロニー）	￥7,500	￥3,800
PCS-6141R（ミュージックエディタ）	￥9,800	￥4,900
PCS-6142R（グラフジェネレータ）	￥6,800	￥3,400
PCS-6103（N60みんなで使おうBASIC）	￥2,500	￥1,200
PCS-006（PC8001用日本語文書発行プログラム）	￥48,000	￥9,000
N-CALC-PC（PC8001用表計算プログラム）	￥29,800	￥8,800
PCS-007（PC8001用日本語サポート）	￥18,800	￥9,000
PCS-008（PC8801MKⅡ用簡易日本語ワープロ）	￥38,000	￥14,000
PCS-105（PC8801用ファイルコンバータ）	￥18,000	￥6,000
PS80-1001-MF（英文ワープロ）	￥29,800	￥12,000
PC-8037-1W（N80BASIC）	￥7,000	￥2,800
PC-8087（N80BASIC/8インチ）	￥8,000	￥3,800
PC-8087（K）（N80漢字BASIC/8インチ）	￥22,000	￥6,600
PC-8234-1W（N82BASIC）	￥7,000	￥2,800
PC-8834-1W（N88BASIC）	￥7,000	￥2,800
PS88-010（PC8801用手書き文書認識アプリケーション）	￥65,000	￥19,800
PS88-1001-SF（英文・カナワープロ/8インチ）	￥32,000	￥16,000
PS88-163-SF（3740エミュレータ/8インチ）	￥50,000	￥25,000
PS88-164-MF（3780エミュレータ）	￥50,000	￥25,000
PS88-166-MF（ファイル転送ユーティリティ）	￥30,000	￥15,000
PS88-641-HSF（PCNETネットワーク/8インチ）	￥52,000	￥26,000
PS88-641-HIW（PCNETネットワーク）	￥50,000	￥25,000
PS88-641-H2W（PCNETネットワーク）	￥50,000	￥25,000
PC-9835-2W（N88DISK-BASIC）	￥7,000	￥3,500
PC-9884（K）（N88日本語BASIC）	￥22,000	￥11,000
PS98-101-SF（CP/M-86Ver1.1/8インチ）	￥43,000	￥21,000
PS98-101-2W（CP/M-86Ver1.1）	￥42,000	￥21,000
PS98-111-HSF（MS-DOSVer1.25/8インチ）	￥45,000	￥22,000
PS98-111-H2W（MS-DOSVer1.25）	￥43,000	￥21,000
PS98-201-CMT（PC9801用N88 BASICコンバータ/カセット）	￥3,500	￥1,800
PS98-201-SF（PC9801用N88 BASICコンバータ/8インチ）	￥7,500	￥3,800
PS98-201-1W（PC9801用N88BASICコンバータ）	￥6,500	￥3,200
PS98-201-2W（PC9801用N88BASICコンバータ）	￥6,500	￥3,200
PS98-202-HSF（PR201対応・N88DISK-BASIC用ユーティリティ/8インチ）	￥4,000	￥2,000
PS98-202-H2W（　〃　）	￥3,700	￥1,800
PS98-212-4W（N88MS-DOSファイルコンバータ）	￥13,000	￥6,500
PS98-213-H2W（PC9871対応N88DISK BASICソフトウェアドライバ）	￥5,000	￥2,500
PS98-214-H2W（PC9871対応MS-DOSソフトウェアドライバ）	￥5,000	￥2,500
PC-98H35-1W（N88DISK-BASIC86）	￥7,000	￥3,400
PC-98H35-2W（　〃　）	￥7,000	￥3,400
PC-98H84（N88DISK-BASIC86/8インチ）	￥8,000	￥3,900
PC-98H85（K）（N88日本語BASIC86/8インチ）	￥23,000	￥9,800
PC-9834-2WA（DISK-BASIC86）	￥7,000	￥3,400
PC-9835-1W（N88-DISK-BASIC86）	￥7,000	￥3,400
PC-9834A（DISK-BASIC86）	￥7,000	￥3,400
PC-9884（DISK-BASIC86/8インチ）	￥8,000	￥3,900

上記の商品はいずれも限定品ですので今すぐお電話下さい。



C.B.クラブ制度

当社で商品をお買い上げの方全員に、C.B.クラブカードを**無料**でお送り致します。このカードをお持ちの方なら次の買い換え時や、付属品の購入時に**会員特別価格**でご購入になれます。

★電話1本で高額買取り、即現金お支払い！★

●コンピュータバンクではあなたの不要になったパソコンを電話1本で査定し買取ります。
●どんな問い合わせにも親切に対応いたします。
▼本社注文デスク・買取りデスク

☎03(770)2021

コンピュータバンク

株式会社 パシフィックコンピュータバンク
〒150 東京都渋谷区道玄坂1-18-8道玄坂プラザ9F
営業時間／AM9:30～PM10:00 年中無休

全商品保証付 6ケ月の保証期間だから安心です。
全国無料配送 全国どこでも配達料はいただきません。
高額下取り 少ない予算で買いかえもラクラク。
代金引換えシステム 商品到着時の代金支払いでOK。
クレジットでOK カレッジクレジットも取扱います。
日曜配達可 留守の多い方でも安心です。
高額買取り 電話1本で即、現金お支払い。
ボーナス一括払い 商品は即お手元へ、お支払いはボーナス時に。

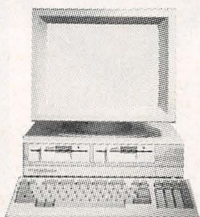
超優良中古パソコンが電話一本で買える!!
☎03(770)2021

通信販売 **ジャスコ** COMPUTER VISUAL & AUDIO **CVA秋葉原**

1. 全国無料配達　4. 完全保証
2. 低金利クレジット　5. 日・祭日も営業
3. 頭金なしで商品先どり
※初回支払は端数がプラスされます。

ジャスコCVA秋葉原店開店1周年記念セール

NEC PC-8801mkIISR



PC-8801mkIISR model30(本体) ………258,000円
(ミニフロッピーディスクドライブ2台実装)
PC-KD852(ディスプレイ) ……………………99,800円
合計標準価格 ~~357,800円~~

現金販売価格 298,000円

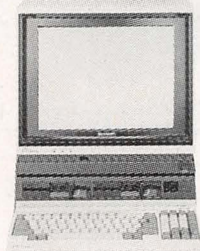
富士通 FM-NEW7



MB2595(本体) ……………………………99,800円
MB27343(14インチカラーCRT) ……………67,800円
MB26512(カラーCRTケーブル) ……………1,800円
MB27501(データレコーダ) …………………12,800円
合計標準価格 ~~182,200円~~

現金販売価格 139,800円

SHARP X1 turbo



CZ-852C(本体・モデル30) ………………278,000円
CZ-850D(15インチカラーディスプレイテレビ) 129,800円
合計標準価格 ~~407,800円~~

現金販売価格 329,000円

PC-8001mkIISR

PC-8001mkIISR ……………………………108,000円
PC-KD251K …………………………………59,800円
合計標準価格 ~~167,800円~~

●20回支払(ボーナス併用)例
月々4,300円 ㊥2.5万×3回
●48回均等支払例 月々3,800円

FM-77L4

MB25260(本体) ……………………………238,000円
MB27331(14インチカラーCRTディスプレイ) …109,800円
合計標準価格 ~~347,800円~~

●20回支払(ボーナス併用)例
月々8,700円 ㊥5万×3回
●48回均等支払例 月々7,800円

パソコンテレビ X1F

CZ-812C(本体・Model 20) ………………139,800円
CZ-811D(14型カラーディスプレイテレビ) …… 89,800円
合計標準価格 ~~229,600円~~

●20回支払(ボーナス併用)例
月々6,500円 ㊥3万×3回
●48回均等支払例 月々5,300円

PC-6601SR

PC6601SR …………………………………155,000円
PC-TV151 …………………………………94,800円
合計標準価格 ~~249,800円~~

●20回支払(ボーナス併用)例
月々7,300円 ㊥3万×3回
●48回均等支払例 月々5,700円

PC-6001mkIISR

PC6001mkIISR ……………………………89,800円
PC-KD252 …………………………………67,800円
合計標準価格 ~~157,600円~~

●20回支払(ボーナス併用)例
月々4,000円 ㊥2万×3回
●48回均等支払例 月々3,400円

MSX

ワープロシステム

東芝 HX-21

HX-21(本体) ………………………………79,800円
HX-M200(漢字ROMカートリッジ) ………… 29,800円
HX-P550(ドットプリンタ) …………………84,800円
HX-P501(プリンタケーブル) ………………5,000円
HX-C800(データレコーダ) ………………12,800円
HX-T300(アンテナ切換器) ………………… 1,500円
合計標準価格 ~~213,700円~~

●20回支払(ボーナス併用)例
月々5,700円 ㊥3万×3回
●48回均等支払例 月々4,900円

Canon V-20

標準価格 ~~64,800円~~

●10回均等支払例 月々4,700円

■本　体

メーカー名	型　番	標準価格	均等支払例
カシオ	PV-16	~~29,800円~~	8,400円×3回
キヤノン	V-8	~~39,800円~~	3,300円×10回
ナショナル	CF-1200	~~43,800円~~	4,100円×10回
三　洋	MPC-3	~~46,800円~~	4,200円×10回
ソニー	HB-101	~~46,800円~~	4,200円×10回
三　洋	MPC-6	~~55,800円~~	3,400円×15回
ナショナル	CF-2700	~~59,800円~~	3,600円×15回
ソニー	HB-201	~~59,800円~~	3,600円×15回
日　立	MB-H2	~~79,800円~~	4,700円×15回
ナショナル	CF-3000	~~79,800円~~	4,900円×15回
ビクター	HC-7	~~84,800円~~	3,900円×20回
パイオニア	PX-7	~~89,800円~~	4,300円×20回
ソニー	HB-701FD	~~148,000円~~	7,200円×20回
ナショナル	CF-3300	~~148,000円~~	7,200円×20回

特別お買得品 台数限定

NEC PC-8801mkII model-10

定価 ~~168,000円~~

現金販売価格 99,800円

Victor HC-60

定価 ~~64,800円~~

現金販売価格 44,800円

YAMAHA YIS503

定価 ~~64,800円~~ (RF-01、CA-01付)

現金販売価格 54,800円

パソコンのことならハードからソフトまで、何でも揃う。

CVA秋葉原店

●パソコン教室開催中(パソコンらくらくレッスン使用)
●営業時間／10:00AM～7:00PM
〒101 東京都千代田区外神田4-4-2 TEL03(258)3711



通信販売のお申し込みはコレクトコール〈106番〉で!!
マイコンベーシック係まで。受付時間 10:00AM～7:00PM

東京 03(258)3710(代)

BM特選プログラムコーナー

本コーナーは，ロードがしやすい，短く，しかも楽しい内容のソフトを選んで掲載しています。手近にあるパソコンに入力してください。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストをキー・ボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。

また，“CHECKER FLAG”というコーナーがあり，デバッグ博士ことDr. Dがそれぞれのプログラムについて批評を加えています。口が悪い人なので，かなりキツイこともいっていますが，自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つでしょう。

なお，このコーナーに，自分の作ったプログラムを投稿しようと考えている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。

プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号（連絡のつく時間も）を原稿にかならず書いておいてください。

また，プログラムの説明を 400字づめの原稿用紙２枚～４枚くらいにまとめてください。説明には①内容②使いかた・遊びかた，③操作方法，④プログラムのしくみ（変数表，フローチャートなどもあるとよい)，⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス，などを書きます。Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，モード（例 N88ＳＲベーシック)，ページ等Ⓒメモリの容量も忘れずに書いてください。原稿用紙は，なるべく横書きのものを使ってください。

プログラムは，できるだけテープにセーブしたものを送ってください。ミスを防ぐためにかならずチェックし，２～３回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名，自分の住所氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。フロッピ・ディスクによる投稿も可。

内容は，オリジナルのもので，未発表のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

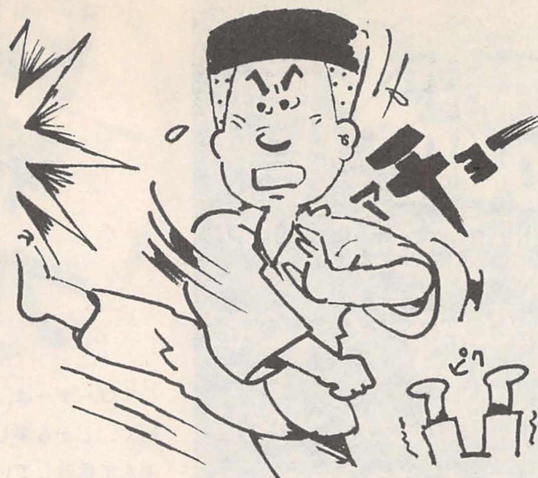
掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。　編集部

★愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。

ベーシックマスターJr/LII₂用

スーパー少林寺

田原　正之



ベーマガ84年10月号　ＰＡＳＯＰＩＡ用「少林寺」

STORY

キミは，４人の弟子をつれて，中国の「少林寺大会」に出場しました。相手は，強力なワザでキミたちを困らせます。さあ，ガンバレ!!

GAMEのしかた

キミと４人の弟子の動かしかたは，1～7のキーを使います。くわしい説明は，ゲームの最初にでてきますから，参考にしてください。

必勝法について

第１表に，キミのワザと相手のワザの，組み合わせを示しました。これによって，必勝法をみつけだしてください。

なお，２面をクリアすると，５人にもどります。

改造について

810～960行を変えると，勝ったり負けたりします。

参考

ベーマガDELUXEII　PC－8001用「けんぽう」

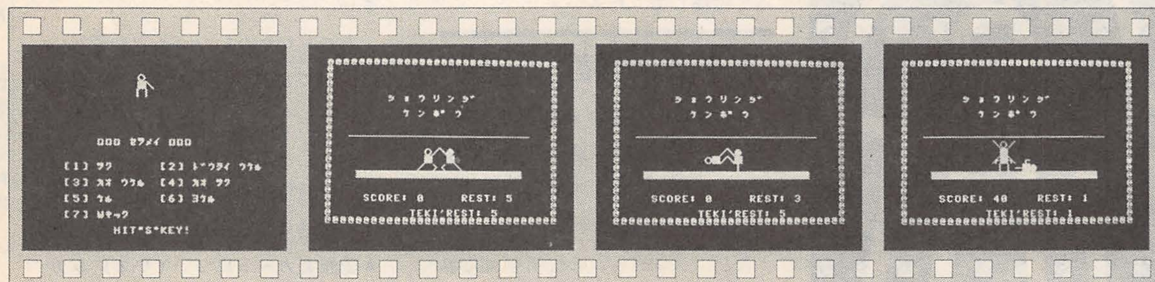
《第１表》ワザの比較

	キ　ミ	相　手
勝つ	顔をつく	胴体うける
	け　る	顔をつく
		Wキック
負ける	顔でうける	つ　く
	顔をつく	け　る
	Wキック	
	け　る	
合い打ち	つ　く	Wキック
	胴体うける	
	なにもしない	
	つ　く	顔をつく
	顔をつく	つ　く

《第２表》変数表

Q，W	カーソル指定	S	スコア
H	ハイ・スコア	T	自分の残り
H$	ハイ・スコアラー名	T1	敵の残り
		R	ラウンド



《写真１》1～7のキーを使いわけれるかな？

《写真２》相手のワザをかわして攻めろ！

《写真３》Wキックだ!!これも少林寺のワザ??

《写真４》勝った。手ごわい相手だった……

スーパー少林寺のプログラム・リスト

```
  10 LET H=350:LET H$="MASAYUKI.T":LET F=0
  20 LET S=0:LET T=5:LET T1=5:LET R=1:LET R$=CHR$($A,8,8,8)
  30 FOR I=23 TO 0 STEP -1:POKE $EE80,$FF,0:LET CURSOR=0,I:PRINT SPC$(32);:NEXT
 I
  40 LET CURSOR=2,2:PRINT " ｼｮｳ ﾘﾝｼﾞ"
  50 LET CURSOR=10,10:PRINT CHR$(1,14,1,9,1,9)
  60 LET CURSOR=10,11:PRINT CHR$(1,1,1,1,1,6)
  70 LET CURSOR=10,12:PRINT CHR$(1,6,1,14,1,6)
  80 MUSIC T1Q1P6UﾄQ2P3UﾄｼQ1UﾄｼT1P4Q2ﾄｼP3ﾚP4ｿP3ｼP2ﾗP1ｿP0UﾄﾄDﾄ
  90 LET CURSOR=10,18:PRINT "SETUMEI [Y OR N] ?!"
 100 FOR I=1 TO 900:IF INKEY$="Y" THEN LET I=900:NEXT I:GOTO 130
 110 IF INKEY$="N" THEN LET I=900:NEXT I:GOTO 450
 120 NEXT I:GOTO 20
 130 MUSIC P9RR
 140 CLEAR
 150 LET Q=12:LET W=3
 160 FOR I=1 TO 600:NEXT I
 170 LET CURSOR=8,11:PRINT "ロロロ ｾﾂﾒｲ ロロロ"
 180 FOR I=1 TO 800:NEXT I
 190 MUSIC P4T1UｼｼUﾗﾗUﾌﾌUﾐﾐUﾚﾚUﾄﾄﾄDﾄ
 200 FOR I=1 TO 1000:NEXT I
 210 LET CURSOR=4,14:PRINT "[1] ﾂｸ":GOSUB 610
 220 MUSIC Q2P2T1Uｼ
 230 FOR I=1 TO 1300:NEXT I
 240 LET CURSOR=16,14:PRINT "[2] ﾄﾞｳﾀｲ ｳｹﾙ":GOSUB 620
 250 MUSIC Q2P2T1Uｼ
 260 FOR I=1 TO 1300:NEXT I
 270 LET CURSOR=4,16:PRINT "[3] ｶｵ ｳｹﾙ":GOSUB 630
 280 MUSIC Q2P2T1Uｼ
 290 FOR I=1 TO 1300:NEXT I
 300 LET CURSOR=16,16:PRINT "[4] ｶｵ ﾂｸ":GOSUB 640
 310 MUSIC Q2P2T1Uｼ
 320 FOR I=1 TO 1300:NEXT I
 330 LET CURSOR=4,18:PRINT "[5] ｹﾙ":GOSUB 650
 340 MUSIC Q2P2T1Uｼ
 350 FOR I=1 TO 1300:NEXT I
 360 LET CURSOR=16,18:PRINT "[6] ﾖｹﾙ":GOSUB 660
 370 MUSIC Q2P2T1Uｼ
 380 FOR I=1 TO 1300:NEXT I
 390 LET CURSOR=4,20:PRINT "[7] Wｷｯｸ":GOSUB 670
 400 MUSIC Q2P2T1UｼP9R
 410 MUSIC P9R:GOSUB 690
 420 LET A$=CHR$($22):LET CURSOR=10,22:PRINT "HIT";A$;"S";A$;"KEY!"
 430 MUSIC Q2P4T1Uﾚ
 440 IF INKEY$<>"S" THEN GOTO 440
 450 MUSIC Q1T1P2UﾄｼﾗｿQ0P3ﾗｿﾗﾌﾐQ2P6Uﾄ
 460 CLEAR
 470 FOR I=0 TO 30:LET CURSOR=I,0:PRINT "@":LET CURSOR=I,21:PRINT "@":NEXT I
 480 FOR I=0 TO 21:LET CURSOR=0,I:PRINT "@":LET CURSOR=30,I:PRINT "@":NEXT I
 490 LET T$="ｼ ｮ ｳ ﾘ ﾝ ｼﾞ"
 500 LET Y$="ｹ ﾝ ﾎﾟ ｳ"
 510 FOR I=1 TO 12:LET CURSOR=8,5:PRINT LEFT$(T$,I);:MUSIC P0T1DｼRRR:NEXT I
 520 FOR I=1 TO 8:LET CURSOR=10,7:PRINT LEFT$(Y$,I);:MUSIC P0T1DｼRRR:NEXT I
 530 FOR I=3 TO 26:LET CURSOR=I,10:PRINT "■":NEXT I
 540 FOR I=4 TO 25:LET CURSOR=I,15:PRINT CHR$($9D);:NEXT I
 550 LET Q=12:LET W=12
 560 LET A1=ASC(INKEY$)
 570 LET CURSOR=5,18:PRINT "SCORE:";S:LET CURSOR=17,18:PRINT " REST:";T:LET CUR
SOR=10,20:PRINT " TEKI'REST:";T1
 580 GOSUB 690
 590 ON A1-$30 GOSUB 610,620,630,640,650,660,670
 600 GOTO 700
 610 LET CURSOR=Q,W:PRINT " ";CHR$($94);" ";R$;" ";CHR$($60,$85);R$;CHR$($FC);"
 >":RETURN
 620 LET CURSOR=Q,W:PRINT " ";CHR$($94);" ";R$;" ";CHR$($60,$FD);R$;CHR$($FC);"
 >":RETURN
 630 LET CURSOR=Q,W:PRINT " ";CHR$($94,$FC);R$;" ";CHR$($60);" ";R$;CHR$($FC);"
 >":RETURN
 640 LET CURSOR=Q,W:PRINT " ";CHR$($94,$85);R$;" ";CHR$($60);" ";R$;CHR$($FC);"
 >":RETURN
 650 LET CURSOR=Q,W:PRINT " ";CHR$($94,$FC);R$;" ";CHR$($60,$FC);R$;" ";CHR$($8
6);" ":RETURN
 660 LET CURSOR=Q,W:PRINT CHR$($94);"  ";R$;CHR$($60);"  ";R$;CHR$($FD,$FD);" "
:RETURN
 670 LET CURSOR=Q,W:PRINT "  ";CHR$($FC);R$;CHR$($94,$60,$FC);R$;"   ":RETURN
 680 LET CURSOR=Q,W:PRINT "   ";R$;" ";CHR$($83);" ";R$;CHR$($94,$60,$85):GOTO
1120
 690 LET CURSOR=Q,W:PRINT " ";CHR$($94);" ";R$;" ";CHR$($60,$FD);R$;CHR$($F3,$2
0,$F0):RETURN
 700 LET L=INT(RND(7))+1
 710 LET Z=15:LET X=12
 720 ON L GOTO 730,740,750,760,770,780,790
 730 LET CURSOR=Z,X:PRINT " ";CHR$($95);" ";R$;CHR$($85,$60);" ";R$;"< ";CHR$($
FD):GOTO 800
 740 LET CURSOR=Z,X:PRINT " ";CHR$($95);" ";R$;CHR$($FC,$60);" ";R$;"< ";CHR$($
FD):GOTO 800
 750 LET CURSOR=Z,X:PRINT CHR$($FD,$95);" ";R$;" ";CHR$($60);" ";R$;"< ";CHR$($
FD):GOTO 800
 760 LET CURSOR=Z,X:PRINT CHR$($85,$95);" ";R$;" ";CHR$($60);" ";R$;"< ";CHR$($
FD):GOTO 800
 770 LET CURSOR=Z,X:PRINT CHR$($FD,$95);" ";R$;CHR$($FD,$60);" ";R$;" ";CHR$($8
6);" ":GOTO 800
 780 LET CURSOR=Z,X:PRINT "  ";CHR$($95);R$;"  ";CHR$($60);R$;" ";CHR$($FC,$FC)
:GOTO 800
 790 LET CURSOR=Z,X:PRINT CHR$($FD);"  ";R$;CHR$($FD,$60,$95);R$;"   "
 800 FOR I=1 TO 100:NEXT I
 810 IF (L=1)*(A1=$33) THEN LET F=1
 820 IF (L=1)*(A1=$34) THEN LET F=1
 830 IF (L=4)*(A1=$31) THEN LET F=1
 840 IF (L=4)*(A1=$32) THEN LET F=1
 850 IF (L=5)*(A1=$34) THEN LET F=1
 860 IF (L=7)*(A1=$31) THEN LET F=1
 870 IF (L=7)*(A1=$32) THEN LET F=1
 880 IF (L=5)*(A1=$37) THEN LET F=1
 890 IF (L=7)*(A1=0) THEN MUSIC P6DﾄP0DBﾄD#ﾄ:LET T=T-1
 900 IF (L=5)*(A1=$35) THEN LET F=1
 910 IF (A1=$31)*(L=4) THEN LET F=2
 920 IF (A1=$34)*(L=1) THEN LET F=2
 930 IF (A1=$34)*(L=2) THEN LET F=2
 940 IF (A1=$35)*(L=4) THEN LET F=2
 950 IF (A1=$35)*(L=7) THEN LET F=2
 960 IF (A1=$37)*(L=7) THEN LET F=2
 970 IF F=1 THEN MUSIC P7Dﾄ:LET T=T-1
 980 IF F=2 THEN MUSIC P6UｼP0UBｼUｼU#ｼ:LET T1=T1-1:LET S=S+10
 990 LET F=0
1000 IF T=0 THEN LET CURSOR=24,18:PRINT "0":GOTO 680
1010 IF T1<>0 THEN GOTO 1110
1020 LET CURSOR=Z,X:PRINT "   ";R$;" ";CHR$($84);" ";R$;CHR$($85,$60,$95)
1030 FOR I1=1 TO 5
1040 LET CURSOR=Q,W-1:PRINT CHR$($FD,$94,$FC);R$;" ";CHR$($60);" ";R$;CHR$($FC,
$20,$FD)
1050 LET CURSOR=Q,W+2:PRINT "   ":FOR I=1 TO 200:NEXT I
1060 LET CURSOR=Q,W:PRINT " ";CHR$($94);" ";R$;CHR$($84,$60,$83);R$;CHR$($F3,$2
0,$F0)
1070 LET CURSOR=Q,W-1:PRINT "   ":FOR I=1 TO 200:NEXT I
1080 NEXT I1
1090 IF T1=0 THEN MUSIC Q2P4ﾄP2ｼﾚｿP1ﾚｼｿﾗｼｼP6Uﾄ:LET R=R+1:LET T1=5
1100 IF S=R*100 THEN LET T=5
1110 GOTO 550
1120 FOR I=1 TO 2
1130 MUSIC Q4P6DﾄP3ﾄUﾄP6DBﾄP3BﾄUBﾄP6D#ﾄP3#ﾄU#ﾄQ0P5:NEXT I:MUSIC Q4P6DﾄP3ﾄUﾄP7Dﾄ

1140 LET CURSOR=5,5:PRINT " GAME OVER        "
1150 LET CURSOR=7,7:PRINT " ROUND:";R;"      "
1160 IF H<S THEN LET CURSOR=4,2:INPUT "NAME",H$:LET H$=LEFT$(H$,10):LET H=S
1170 LET CURSOR=2,9:PRINT "BEST:";H$;"  HISCR:";H
1180 LET CURSOR=5,18:PRINT "SCORE:";S:LET CURSOR=17,18:PRINT " REST:";T:LET CUR
SOR=10,20:PRINT " TEKI'REST:";T1
1190 LET CURSOR=4,2:PRINT SPC$(25)
1200 LET CURSOR=10,16:PRINT " PUSH [S] KEY!"
1210 LET CURSOR=Z,X-1:PRINT CHR$($FD,$95,$FC);R$;" ";CHR$($60);" ";R$;CHR$($FC,
$20,$FD)
1220 LET CURSOR=Z,X+2:PRINT "   ":FOR I=1 TO 200:NEXT I
1230 LET CURSOR=Z,X:PRINT " ";CHR$($95);" ";R$;CHR$($84,$60,$83);R$;CHR$($F3,$2
0,$F0)
1240 LET CURSOR=Z,X-1:PRINT "   ":FOR I=1 TO 200:NEXT I
1250 IF INKEY$="S" THEN GOTO 20
1260 GOTO 1210
```

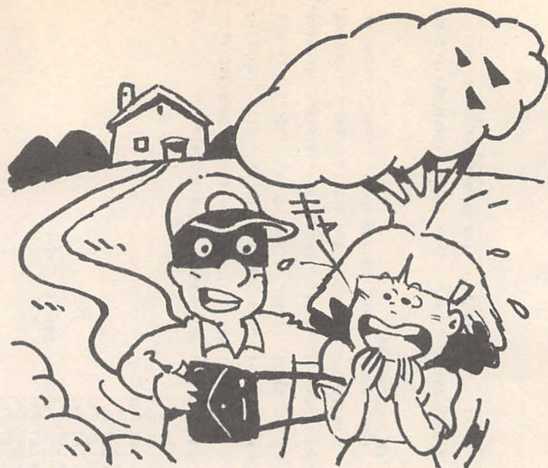
★ベーマガの編集部はいいですね。遊んでるだけで，給料をもらえるんですから。（長野県更埴市・かぶとこんぶ14才）……【影：いい仕事ほど遊びに思える。編：カッコイイ表現ですね。影：身からでたワサビだ。編：-¦-。】

ベーシックマスターJr/LII₂用

LOST US WAY!

(ロスト アス ウェイ)

関根 元和



●STORY

ここは，とある村。野いちごをつみにいった〝POCKN″たちは，道に迷ってしまいました。まわりは森にかこまれているし，〝GABLIN″という怪物も住んでいます。

さあ，家までつれていってあげよう（うーん，なんてすてきな物語なんだろう）。

●HOW TO PLAY

プログラムは，入ってますかあ？ RUNすると，タイトルが，でちゃいます。[S]を押すと，気持ちのいい音楽(そーでもないか)が流れて，スタートだよっ。

上と下に〝CHANGER″(□)が，いますねえ。[Z]で左，[/]で右に動いて，スペース・キーでその列の矢印が変わります(どうだ，すごいだろう)。んでもって，〝POCKN″(○)を〝GABLIN″(Ω)につかまらないように(〝GABLIN″は動きません)，家までつれていってあげればいいわけです。

〝POCKN″は，矢印どおりに動きますよ。しかし，〝森″(♣)に入ってしまったらアウト，〝Uターン印″(U)にぶつかるとUターン，〝POCKN″どうしがぶつかると，はねかえってしまいますっ。

すべての〝POCKN″を家に帰してあげないと，もういちどその面をやりなおしです（どーも，すいません）。

では，ガンバしませう！

●PROGRAM

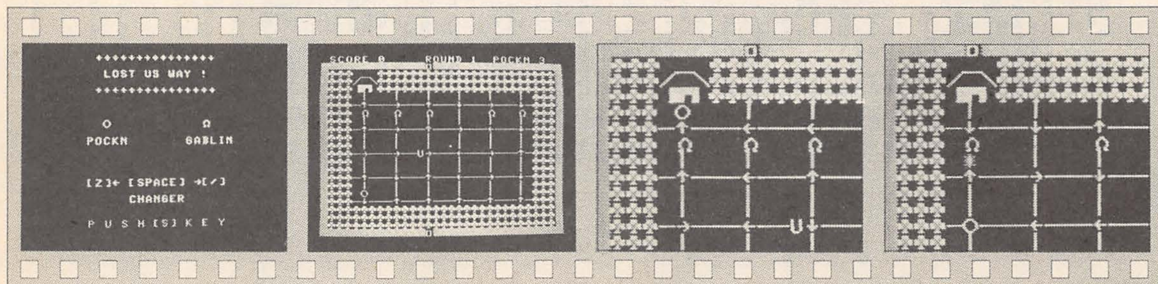
スパゲッティなので，解読なんてしないでくださいね。最初はマシン語を使うはずだったんだけど，BASICでも十分遊べるので，そのままにしておきました。

入力するときは，短縮形を使うようにしてほしいです，ハイ。

●GAME OVER

ぼくは，「埼玉県立豊岡高校吹奏楽団」に入っています。今年の「コンサート」，ぜひみにきてくださいねっ(さりげなく，CMしてゼブラ)。

★



《写真1》タイトル画面。[S]でスタート！

《写真2》矢印を操作して，上の家へ誘導せよ！

《写真3》GABLIN(Ω)に気をつけろ！

《写真4》面クリアするとPOCKNも増える

★予告状……私の家の土地にビルを立て，松坂屋を買いとってMSXを全種類手に入れて，さらに電波新聞社も買いとって，私の手でベーマガを発行する。フフフ…。（岡山市・森の怪人2面相12才）……【影：応援するぞ!!】

by 怒留亜々賀

評…ドジなおっさんやなあ（影）

by スカイバード

評…いつものことだ（編集長）

LOST US WAY！のプログラム・リスト

```
 10 REM ::::::::::::::::::::
 20 REM ::                ::
 30 REM :: LOST US WAY !  ::
 40 REM ::                ::
 50 REM ::       BY       ::
 60 REM ::    M.SEKINE    ::
 70 REM ::                ::
 80 REM ::::::::::::::::::::
 90 REM
 100 CLEAR :RANDOMIZE :LET H=0
 110 DIM P1(5),P2(5),P3$(5),P4(5),P5(5),P6(5),M$(7)
 120 FOR I=1 TO 7:READ M$(I):NEXT I
 130 DATA ﾄ,ﾐ,ｿ,ﾌ,ﾐ,ﾚ,ﾄ
 140 GOSUB 1540
 150 REM [[[[ S T A R T ]]]]
 160 LET S=0:LET P=3:LET R5=1
 170 LET F=0:LET M0=1
 180 REM [[[[ S C R E E N ]]]]
 190 CLEAR
 200 FOR I=1 TO 5:LET P6(I)=0:NEXT I
 210 LET X=13:LET R9=0:LET F0=0:LET F5=0
 220 LET H$=CHR$(32,32,32,$A,8,8,8,$FC,$F6,$FD,$A,8,8,8,$F5,1,$1,$F2)
 230 FOR I=5 TO 25 STEP 4:FOR J=5 TO 18
 240 LET CURSOR=I,J:PRINT CHR$($86);:NEXT J:NEXT I
 250 FOR I=6 TO 18 STEP 3:FOR J=4 TO 26
 260 LET CURSOR=J,I:PRINT CHR$($85);:NEXT J:NEXT I
 270 LET W$=CHR$($9D)
 280 FOR I=1 TO 22:LET CURSOR=0,I:PRINT W$;:LET CURSOR=30,I:PRINT W$;:NEXT I
 290 FOR I=0 TO 30:LET CURSOR=I,1:PRINT W$;:LET CURSOR=I,22:PRINT W$;:NEXT I
 300 LET F$=CHR$($96)
 310 FOR I=2 TO 4:FOR J=1 TO 29:LET CURSOR=J,I:PRINT F$;:LET CURSOR=J,I+17:PRIN
T F$;:NEXT J:NEXT I
 320 FOR I=1 TO 3:FOR J=2 TO 21:LET CURSOR=I,J:PRINT F$;:LET CURSOR=I+26,J:PRIN
T F$;:NEXT J:NEXT I
 330 LET CURSOR=4,2:PRINT H$;:LET CURSOR=1,0:PRINT "SCORE        ROUND    POCKN
 ";
 340 LET CURSOR=6,0:PRINT S
 350 LET CURSOR=18,0:PRINT R5:LET CURSOR=27,0:PRINT P
 360 LET R1=R5
 370 IF R1>9 THEN LET R1=R1-9:GOTO 370
 380 FOR I=1 TO R1:LET R=RND(1)
 390 IF R>.5 THEN LET V=INT(RND(6))*4+5:LET W=INT(RND(12))+7:GOTO 410
 400 LET V=INT(RND(23))+4:LET W=INT(RND(4))*3+9
 410 LET CURSOR=V,W:PRINT "U";:NEXT I
 420 FOR I=5 TO 25 STEP 4:FOR J=6 TO 18 STEP 3
 430 LET C0=$7B+INT(RND(4)):LET C$=CHR$(C0)
 440 LET CURSOR=I,J:PRINT C$;
 450 NEXT J:NEXT I
 460 FOR I=5 TO 25 STEP 4
 470 LET CURSOR=I,18:PRINT CHR$($7E);:NEXT I
 480 FOR I=6 TO 18 STEP 3:LET CURSOR=5,I:PRINT CHR$($7C+RND(3));:NEXT I
 490 LET R1=R5
 500 IF R1>5 THEN LET R1=R1-5:GOTO 500
 510 LET R0=R1:FOR I=1 TO R1
 520 LET P1(I)=(I-1)*4+5:LET P2(I)=17
 530 LET CURSOR=P1(I),P2(I):LET P3$(I)=CURSOR$
 540 PRINT CHR$($94);
 550 LET P4(I)=0:LET P5(I)=-1:NEXT I
 560 FOR I=1 TO 6-R1
 570 LET CURSOR=INT(RND(6))*4+5,7
 580 PRINT CHR$($1D);:NEXT I
 590 LET CURSOR=X,1:PRINT "□";:LET CURSOR=X,22:PRINT "□";
 600 MUSIC T1Q2P5ﾄP3ﾐｿP5ﾌP3ﾐﾚP5ﾄP3ﾐｿP5#ﾗP3ﾗｿP5ﾌP3ﾗﾌP5ｿP3ｼｿP5UﾄP3UﾄP8UﾄQ0
 610 REM [[[[ CHANGER ]]]]
 620 LET M0=M0+1:IF M0>7 THEN LET M0=1
 630 LET I0=ASC(INKEY$)
 640 IF I0=$20 THEN GOTO 720
 650 LET X1=(I0=$5A)*(-4)+(I0=$2F)*4:IF X1<>0 THEN GOTO 670
 660 GOTO 790
 670 IF (X+X1<=3)+(X+X1>=27) THEN LET X1=0:GOTO 790
 680 LET CURSOR=X,1:PRINT W$;:LET CURSOR=X,22:PRINT W$;
 690 LET X=X+X1
 700 LET CURSOR=X,1:PRINT "□";:LET CURSOR=X,22:PRINT "□";
 710 GOTO 790
 720 FOR I=5 TO 18
 730 LET A=PEEK(256+X+I*32)
 740 IF (A<$7B)+(A>$7E) THEN GOTO 780
 750 IF A=$7E THEN LET A=$7A
 760 LET W=A+1
 770 LET CURSOR=X,I:PRINT CHR$(W);
 780 NEXT I:POKE $EE80,$FF,$FF,0,$FF,$FF,0
 790 REM [[[[ P O C K N ]]]]
 800 FOR T=1 TO (6-R1)*6:NEXT T
 810 IF F=1 THEN LET F=0:MUSIC "Q1P1"+M$(M0)+"P1R":GOTO 630
 820 LET F=1
 830 FOR I=1 TO R1
 840 IF P6(I)=1 THEN GOTO 1050
 850 LET A=PEEK(256+P1(I)+P4(I)+(P2(I)+P5(I))*32)
 860 IF A=$94 THEN GOTO 1040
 870 IF A=$96 THEN GOSUB 1070
 880 IF A=$01 THEN GOSUB 1170
 890 IF A=$1D THEN GOSUB 1070
 900 IF A=$55 THEN GOTO 1040
 910 IF (A>=$7B)*(A<=$7E) THEN GOTO 940
 920 IF (A=$85)+(A=$86) THEN GOTO 990
 930 GOTO 1050
 940 LET CURSOR=P1(I),P2(I):PRINT P3$(I);
 950 LET P3$(I)=CHR$(A)
 960 LET P1(I)=P1(I)+P4(I):LET P2(I)=P2(I)+P5(I)
 970 LET CURSOR=P1(I),P2(I):PRINT CHR$($94);
 980 LET P4(I)=(A=$7C)-(A=$7B):LET P5(I)=(A=$7D)-(A=$7E):GOTO 1050
 990 LET CURSOR=P1(I),P2(I):PRINT P3$(I);
1000 LET P3$(I)=CHR$(A)
1010 LET P1(I)=P1(I)+P4(I):LET P2(I)=P2(I)+P5(I)
1020 LET CURSOR=P1(I),P2(I):PRINT CHR$($94);
1030 GOTO 1050
1040 LET P4(I)=-P4(I):LET P5(I)=-P5(I):GOTO 1050
1050 NEXT I
1060 GOTO 610
1070 REM [[[[ O U T ]]]]
1080 LET L$="*+･"+P3$(I):LET M7$="ｼｿﾐﾄ"
1090 FOR K=1 TO 4
1100 LET CURSOR=P1(I),P2(I):PRINT MID$(L$,K,1);:MUSIC "P3"+MID$(M7$,K,1)
1110 NEXT K
1120 LET P=P-1:LET P6(I)=1:LET R0=R0-1
1130 LET CURSOR=27,0:PRINT P;
1140 IF P<1 THEN GOTO 1360
1150 IF R0=0 THEN LET F0=1:GOTO 1240
1160 RETURN
1170 REM [[[[ P O I N T ]]]]
1180 MUSIC T1P3UﾄUﾐUﾚUﾌ:LET S=S+100:LET CURSOR=6,0:PRINT S;
1190 LET CURSOR=P1(I),P2(I):PRINT P3$(I);:LET P6(I)=1
1200 LET R9=R9+1:IF R9=R1 THEN GOTO 1240
1210 LET R0=R0-1
1220 IF R0=0 THEN LET F0=1:GOTO 1240
1230 RETURN
1240 REM [[[[ R O U N D ]]]]
1250 IF F0=1 THEN GOTO 1330
1260 MUSIC T1Q1P5ﾐP3ﾐﾐﾐP3ｿP5ﾌP3ﾌﾌﾌP3ﾗP5ｼP3ｼｼP5ｼP3ｼｼP5UﾄP3ｼP5Uﾄ
1270 IF F5=1 THEN GOTO 1320
1280 LET CURSOR=12,10:PRINT "BONUS !";
1290 FOR I=S TO S+R5*100 STEP 50
1300 LET CURSOR=6,0:PRINT I;
1310 MUSIC P3UｼRR:NEXT I
1320 LET S=S+R5*100:LET R5=R5+1
1330 MUSIC P8RR
1340 FOR K=1 TO 23:LET CURSOR=0,23:PRINT :NEXT K
1350 GOTO 180
1360 REM [[[[ GAME OVER ]]]]
1370 MUSIC T2Q0P3ｿﾌﾐﾗｿﾌｼﾗｿUﾄ
1380 FOR I=1 TO 5
1390 LET CURSOR=11,7:PRINT "         ";
1400 MUSIC T1P1Rﾐ
1410 LET CURSOR=11,7:PRINT "GAME OVER";
1420 MUSIC T1P1Rｿ
1430 NEXT I
1440 LET CURSOR=9,11:PRINT "   SCORE:";S;
1450 IF S>H THEN LET H=S
1460 LET CURSOR=9,14:PRINT "HI-SCORE:";H;
1470 LET T$=SPC$(12)+"PUSH [S] KEY"+SPC$(11)
1480 LET T$=RIGHT$(T$,28)+LEFT$(T$,1)
1490 LET CURSOR=1,20:PRINT T$;
1500 MUSIC T1P2R
1510 IF INKEY$<>"S" THEN GOTO 1480
1520 FOR I=1 TO 23:LET CURSOR=0,23:PRINT :NEXT I
1530 GOTO 140
1540 REM [[[[ T I T L E ]]]]
1550 LET CURSOR=9,19:PRINT "+++++++++++++++"
1560 LET CURSOR=10,21:PRINT "LOST US WAY !"
1570 LET CURSOR=9,23:PRINT "+++++++++++++++"
1580 FOR I=1 TO 17:LET CURSOR=8,23:PRINT :NEXT I
1590 LET CURSOR=10,9:PRINT CHR$($94);:LET CURSOR=22,9:PRINT CHR$($1D);
1600 LET CURSOR=8,11:PRINT "POCKN";:LET CURSOR=20,11:PRINT "GABLIN";
1610 LET CURSOR=8,16:PRINT "[Z]";CHR$($7B);" [SPACE] ";CHR$($7C);"[/]";
1620 LET CURSOR=13,18:PRINT "CHANGER"
1630 LET CURSOR=8,21:PRINT "P U S H [S] K E Y"
1640 MUSIC T1P4R:IF INKEY$="S" THEN GOTO 1670
1650 LET CURSOR=8,21:PRINT "                 ":MUSIC P4R
1660 MUSIC T1P4R:IF INKEY$<>"S" THEN GOTO 1630
1670 MUSIC P3Uﾄﾄ:RETURN
1680 REM :::: 1984-1-6 ::::
```

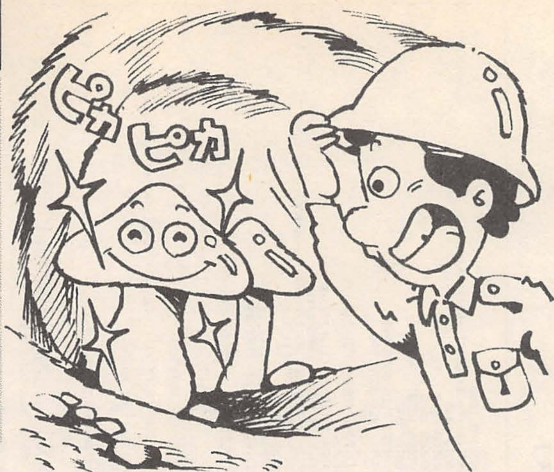
★とつぜんですが，パソコンほしい！ＭＳＸほしい！東芝ＨＸ－22ほしい！早くほしい！絶対ほしい！なにがなんでもほしい！（岐阜県郡上郡・ＭＳＸほしい12才）……【影：こういう意志の強い人を，ほしい一ってつうという。】

ベーシックマスターLⅢ/マーク5/S1用

JUMP MAN

（ジャンプ マン）

高橋　直人



ストーリー

ある日，あなたはげんこつ山のどうくつに，金のきのこを取りにいきました。しかし，あなたをねらう編集長軍団の陰の支配者，Dr.Dのてしたの編がそれを聞き，あなたは，殺し屋影に，殺されることになった。

遊びかた

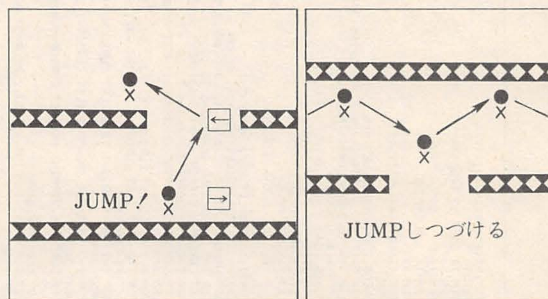
←→で左右，スペース・キーでジャンプです。ルールは，**第1表**のとおりです。それから，テクニックも書いておきました(**第1図**)。

《第1表》ゲームのルール

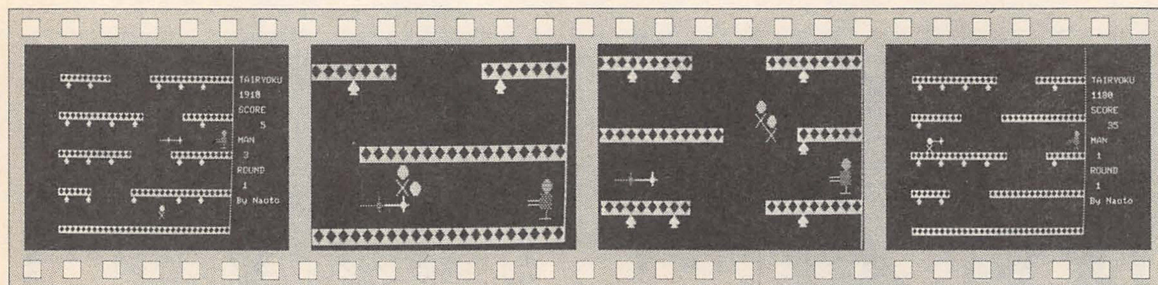
1．金のきのこを取ると，5点プラス
2．一番上までいくと，面クリア
3．FUELは，5ずつ減る
4．面クリアすると，FUELは2000－G＊200ずつ減っていく
5．面クリアすると，FU／10＊V加算される
6．剣(—■—)に当たると，アウト
7．3回アウトになると，ゲーム・オーバー
8．FUELが0になっても，ゲーム・オーバー



《写真1》ジャンプして金のきのこを取るゲーム



《第1図》必勝テクニック



《写真2》スタート画面。♤が金のきのこです

《写真3》敵のシュリケンをジャンプでよける

《写真4》上の階へ移動する。必勝テクニック！

《写真5》たまには——イタ〰〰イ!!

★名前シリーズ……友人：よう，佐々木じゃないか。いつ帰ってきたんだ？佐々木：さ，さっきだ。(福岡市・ツインビーGOD12才)……【編集長：こら，だまって私の本を持っていくな。私の本だぞ!!影：ほんじゃねー。】

《第2表》変数表

SC	スコア
FU	エネルギー
B	右か左か
X	MANのX座標
Y	MANのY座標
MAN	MANの数
JU	ジャンプ
V	金のきのこを取った数
QX	KAGEのX座標
QY	KAGEのY座標
G	ラウンド数

CHECKER FLAG

Dr.D：基本に忠実なプログラムだ。敵の動きと自分の動きの中に，攻撃の判定処理を行なっている。

編：基本にもどれ！ ベーマガらしい作品ですね。

影：というよりも，ノーマル・キャラを使ったゲームだからだろ。ゲームのおもしろさは，ハデさじゃないってことさ。

by KOU. FAW

評…終わり悪けりゃ…（影）

by 茶柱辰屋

ベーマガコミックプログラム 8-1計画 作 茶柱辰屋

評…ああ，カンちがい！（つぐ美）

JUMP MANのプログラム・リスト

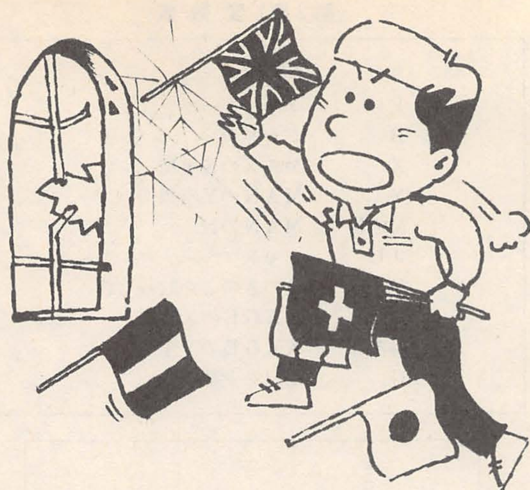
```
10 '************************************
20 '**     J U M P  M A N             **
30 '**                                **
40 '**  BASIC MASTER L3/MARK5/S1      **
50 '**                                **
60 '**  By Naoto Takahashi            **
70 '**           (1985ﾈﾝ 3ｶﾞﾂ10ﾆﾁ)    **
80 '************************************
90 ' ｼｮｷ
100 DEFINTA-Z:RANDOMIZE(TIME/3):WIDTH 40:CONSOLE 0,25,0:SCREEN0,,1:CLS:COLOR ,0
110 GOSUB 1050
120 L$=CHR$(&H1F):E$=CHR$(&H1D)
130 G=1:SC=0:FU=2000:B=2:X=0:Y=22:JU=0:V=0:MAN=3:QX=1:QY=2
140 GOSUB 660:COLOR 7
150 M$="●"+L$+E$+"×"
160 F$="●"+L$+E$+E$+"=‖"+L$+E$+"┴"
170 R$=" "+L$+E$+" "
180 FR$=" "+L$+E$+E$+"  "+L$+E$+" "
190 '
200 POKE &HFFE0,4
210 K=PEEK(&HFFE0):COLOR 7
220 IF JU=0 AND K=&H80 THEN JU=1
230 IF K=&H83 THEN B=1
240 IF K=&H85 THEN B=2
250 LOCATE X,Y:PRINTR$
260 ON B GOSUB 500,520
270 ON JU GOSUB 460,460,460,460,460,470,470,470,470,470
280 POKE&HFFD3,0:POKE&HFFD3,255
290 GOSUB 550
300 GOSUB 580
310 LOCATE X,Y:PRINT M$
320 LOCATE 32,6:PRINTUSING"####";FU:IF FU<1 THEN 370
330 ' KAGE ｼｮﾘ
340 LOCATEQX,QY:PRINT"  "
350 QX=QX-2:ON QX+2 GOSUB390,390
360 COLOR5:LOCATEQX,QY:PRINT"─+"
370 IF SCREEN(X+1,Y)=149 OR SCREEN(X+1,Y)=248 THEN GOSUB 910
380 GOTO210
390 LOCATE29,QY-1:PRINTFR$
400 QX=26:ON (Y>QY)+1 GOTO 430
410 QY=QY+5
420 GOTO 440
430 IF Y+2<QY THEN QY=QY-5
440 COLOR2:LOCATE29,QY-1:PRINTF$:RETURN
450 ' ｼﾞｬﾝﾌﾟ
460 Y=Y-1:JU=JU+1:RETURN 300
470 Y=Y+1:JU=JU+1:IFJU>10THEN JU=0
480 RETURN 300
490 ' ｻﾕｳﾍﾉ ｳｺﾞｷ
500 FU=FU-5:IF X>0 THEN X=X-1:RETURN
510 B=2:RETURN
520 FU=FU-5:IF X<27THEN X=X+1:RETURN
530 B=1:RETURN
540 ' ｲﾛｲﾛﾅ ﾊﾝﾀﾞﾝ
550 IF SCREEN(X,Y+2)<>234 THEN JU=6:RETURN 310
560 IF Y=2 THEN FU=FU/10:RETURN 1210
570 RETURN 310
580 W=SCREEN(X,Y)
590 IF SCREEN(X,Y+1)=234 THEN Y=Y-1:JU=0
600 IF SCREEN(X,Y-1)=234 THEN JU=9
610 IF W=234 THEN Y=Y+2:JU=10
620 IF W=232 THEN V=V+1:SC=SC+5:EXEC&HF7A9
630 LOCATE 32,10:PRINTUSING"#####";SC
640 RETURN
650 ' ｶﾞﾒﾝ
660 LINE (31,0)-(31,24),"| ",4
670 FOR I=4 TO 20 STEP 5
680 RN=5+INT(RND*15)
690 LINE (0,I)-(30,I),"♦",9:COLOR 6
700 LOCATE 0,I+1:PRINT" ♠   ♠   ♠   ♠   ♠   ♠    ♠":COLOR 5
710 LINE (RN,I)-(RN+6,I)," ",7
720 LINE (RN,I+1)-(RN+6,I+1)," ",7
730 NEXTI
740 LINE (0,0)-(30,0),"♦",8
750 LINE (0,24)-(30,24),"♦",9:COLOR 5
760 LOCATE 32,8 :PRINT"SCORE"
770 LOCATE 32,12:PRINT"MAN"
780 LOCATE 32,4 :PRINT"TAIRYOKU"
790 LOCATE 32,20:PRINT"By Naoto"
800 LOCATE 32,16:PRINT"ROUND":COLOR 7
810 LOCATE 32,10:PRINTUSING"#####";SC
820 LOCATE 32,18:PRINTUSING"##";G
830 LOCATE 33,14:PRINTUSING"#";MAN:IF G<>1 THEN RETURN
840 FOR S=0 TO 8
850 FOR I=9 TO 15:COLOR I
860 LOCATE 10,11:PRINT"S  T  A  R  T !":EXEC&HF7A9
870 NEXT I
880 NEXT S
890 LOCATE 10,11:PRINT"[illegible]":RETURN
900 ' ｲﾃﾃｯ!
910 BEEP:COLOR,2:BEEP:COLOR,2:BEEP:COLOR,6:BEEP:COLOR7,0
920 FOR I=1 TO 500:NEXT I:LOCATEQX,QY:PRINT"  "
930 MAN=MAN-1:LOCATE 33,14:PRINTUSING"#";MAN
940 IF MAN=0 THEN 970
950 QX=1:RETURN
960 ' GAME END
970 FOR I=0 TO 9:FOR C=1 TO 7:COLOR,C:POKE&HFFD3,0:POKE&HFFD3,255:NEXTC:NEXTI:BE
EP2:COLOR7,0
980 LOCATE 7,10:PRINT"G  A  M  E    O  V  E  R"
990 POKE&HFFE0,212
1000 LOCATE 9,12:PRINT"ﾓｳｲﾁﾄﾞﾔﾘﾏｽｶ? (Y/N)"
1010 Q$=INKEY$:IF Q$="Y"THEN COLOR,0:CLS:GOTO 110
1020 IF Q$="N"THEN END
1030 GOTO 1010
1040 ' ﾀｲﾄﾙ
1050 LOCATE 0,5:COLOR 2
1060 PRINT"     [illegible]     "
1070 PRINT"     [illegible]     "
1080 PRINT"   [illegible]"
1090 PRINT"   [illegible]"
1100 LINE (10,32)-(629,80),PSET,1,B
1110 LOCATE 0,13:COLOR 5
1120 PRINT"               +.... ｼｭﾘｹﾝ"
1130 PRINT:COLOR 6
1140 PRINT"               ♠.... ｷﾝﾉ ｷﾉｺ"
1150 PRINT:COLOR 7
1160 PRINT"               ●.... ｱﾅﾀ"
1170 PRINT"               × "
1180 LOCATE 7,21:PRINT"H I T   R E T U R N  K E Y"
1190 IF INKEY$=CHR$(13) THEN CLS:RETURN ELSE 1190
1200 ' ﾒﾝ ｸﾘｱ
1210 POKE&HFFD4,128:FOR I=1 TO 7:COLOR,I:BEEP:NEXT I:POKE&HFFD4,0:COLOR ,0
1220 SC=SC+V*FU:X=0:Y=22:JU=0:V=0:B=2:QX=1:QY=2:FU=2000-G*200:G=G+1:CLS:GOTO 140
```

★ぼくの母は，ベーマガを買うときはいつもお金をくれます。（栃木県宇都宮市・鱒渕伸敏11才）……【影：あたりまえだよ！それじゃ，ほかのみんなはお金を盗んでいくのか？編：おこづかいのほかにくれるってことですよ。】

ベーシックマスターLⅢ
マーク5/S1用

A HEWER（ア ヘウアー）

矢部　淳司



はじめに

このゲームは，な，なんと，有名なロード・ランナーから敵をはぶいたものです（べつに，手を抜いたわけではありません）。そのかわりというわけではありませんが，音楽と最後のデモがすこーしですが，凝っています。

遊びかた

8 2 4 6で上下左右ですが，上下ははしごがないと進めません。

スペース・キーで，自分の向いている方向に穴を掘ります。しかし，正面を向いている場合は，使えません。

トランポリンの使いかたですが，上に乗り8を押してください。頭上が壁でないかぎり，上がりつづけて，一番上にいくと，落ちてきます。

トランポリンやロープを上手に使い，チェッカー・フラグをすべて取ってください。

書き忘れましたが，飛び上がっているときは，フラグが取れません。

ギブ・アップのときは，ESCを押してください。

ぷろぐらむについて

デモと音楽に，マシン語を使っています。IGを書き込んだあと，RUNになっていますが，GOTOで始めるより処理が速いようなので，こうしました。

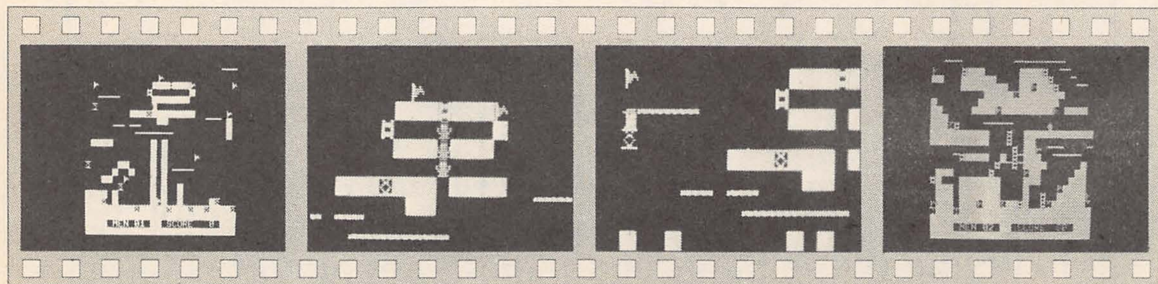
この手のゲームは，一度解いてしまうと，おもしろくなくなるので，適当に画面のDATAを変えてください。はじめのDATAは，自分のX座標，Y座標，チェッカー・フラグの数です。

CHECKER FLAG

影：いやー，よくできたゲームだぞ。なんてったって，単なる旗取りゲームじゃないんだ。頭を使って取らないといけないから，頭のかしこくない人にはむりなんだよね。

編：といってる人ができないんだからー。でも，ほんとよくできてました。

Dr.D：うむ，画面，効果音，どれもスバラシイ！　あえて注文をつけるならば，各面のフィールドを，データ化できたらってとこだな。次回作を，待っとるぞ！



《写真1》頭脳ゲーム。すべてのフラグを取ろう！

《写真2》穴を掘る場所もよーく考えましょう

《写真3》トランポリンに乗ってジャンプします

《写真4》2面の画面。うーん，難しいなあ！

★オレは空手を習っている！このハガキを載せないと，編集部になぐりこむぞ！（神奈川県横浜市・フーさん元気？15才）……【影：よーし，空手ゲームで練習しよう。編：どっちにしろ，負けるんでしょ。影：暴力反対!!】

A HEWERのプログラム・リスト

```
10 GOTO 570
20 '===== PRINT =====
30 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(CH)
40 I=PEEK(&HFFE0)
50 IF I=&HB7 THEN 130
60 IF I=&HBE THEN 150
70 IF I=&H8D THEN 180
80 IF I=&HCD THEN 210
90 IF I=&H8C THEN 110
100 IF I=&H80 THEN GOTO 450 ELSE 40
110 COLOR 7:LOCATE 11,11:PRINT " G I V E  U P ! ! ":POKE&HFFE0,100:RESTORE 530:G
OSUB 480:END
120 '===== ﾖｺｼｮﾘ =====
130 O=SCREEN(X-1,Y):CH=&H92:IF X>5 AND O<>&H87 THEN 140 ELSE 30
140 CX=X:X=X-1:GOTO 230
150 O=SCREEN(X+1,Y):CH=&H93:IF X<32 AND O<>&H87 THEN 160 ELSE 30
160 CX=X:X=X+1:GOTO 230
170 '===== ﾀﾃ ｼｮﾘ =====
180 O=SCREEN(X,Y-1):IF W=&H48 AND O<>&H87 AND O<>&H91 THEN 200
190 IF SCREEN(X,Y+1)=&H91 THEN 380 ELSE 40
200 SO=50:CH=&H8F:CY=Y:Y=Y-1:GOTO 280
210 O=SCREEN(X,Y+1):IF O<>&H87 AND O<>&H91 THEN 220 ELSE 40
220 SO=40:CH=&H8F:CY=Y:Y=Y+1:GOTO 280
230 '===== ﾖｺ PRINT =====
240 LOCATE CX,Y:PRINT CHR$(W)
250 W=SCREEN(X,Y)
260 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(CH);:POKE&H7000,8:POKE&H7001,70:EXEC&H7002:POKE&H7001,
60:EXEC&H7002:SO=40:GOTO 320
270 '===== ﾀﾃ PRINT =====
280 LOCATE X,CY:PRINT CHR$(W);
290 W=SCREEN(X,Y)
300 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(CH);:POKE&H7000,8:POKE&H7001,SO:EXEC&H7002:POKE&H7001,
SO+5:EXEC&H7002
310 '===== ﾊﾝﾃｲ =====
320 IF W=&HEA THEN 330 ELSE 370
330 RESTORE 510:GOSUB 490:SC=SC+1:W=&H20
340 LOCATE 19,23:COLOR 4:PRINTUSING " SCORE ### ";(HSC+SC)*10:POKE&H116,39
350 IF SC=PO THEN 890
360 '===== ｱｼﾓﾄ ｼｮﾘ =====
370 O=SCREEN(X,Y+1):IF O=&H20 AND W=&H20 OR O=&H94 AND W=&H20 OR O=&HEA THEN CY=
Y:SO=SO+10:Y=Y+1:GOTO 280 ELSE SO=40:GOTO 40
380 '===== ｼﾞｬﾝﾌﾟ =====
390 SO=200
400 IF SCREEN(X,Y-1)<>&H87 AND Y>2 THEN CY=Y:Y=Y-1:CH=&H8F:SO=SO-10:ELSE 370
410 I=&H80:LOCATE X,CY:PRINT CHR$(W);
420 W=SCREEN(X,Y)
430 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(CH);:POKE&H7000,10:POKE&H7001,SO+5:EXEC&H7002:POKE&H70
01,SO:EXEC&H7002:GOTO 400
440 '===== ｱﾅ ﾎﾘ =====
450 IF I=&H80 AND CH=&H92 AND SCREEN(X-1,Y+1)=&H87 AND Y<21 THEN LOCATE X-1,Y+1:
PRINT " ";:GOTO 470
460 IF I=&H80 AND CH=&H93 AND SCREEN(X+1,Y+1)=&H87 AND Y<21 THEN LOCATE X+1,Y+1:
PRINT " ";
470 I=&HAF:RESTORE 520:GOSUB 490:GOTO 40
480 '===== MUSIC PLAY =====
490 READ SL,SO:IF SL=-1 THEN RETURN ELSE POKE&H7000,SL:POKE&H7001,SO:EXEC&H7002:
GOTO 490
500 '===== MUSIC DATA =====
510 DATA 50,50, 50,60, 50,70, -1,-1
520 DATA 50,150, 50,100, 50,50, -1,-1
530 DATA 250,140, 250,140, 100,140, 250,140, 200,110, 100,125, 200,125, 100,140,
 200,140, 100,150, 250,140, -1,-1
540 DATA 100,150, 100,168, 100,190, 100,168, 200,150, 100,140, 100,125, 100,140,
 100,150, 100,140, 200,125, 100,125, 100,168, 100,150, 100,140, 100,190, -1,-1
550 DATA 100,190, 100,190, 100,125, 100,125, 200,150, 100,190, 100,190, 100,125,
 200,150, 100,140, 100,150, 100,168, 100,190, 100,168, 100,168, 100,110, 100,110
, 100,125, 100,140, 100,150, 100,168, 200,190, -1,-1
560 DATA 100,190, 100,190, 100,230, 100,190, 255,150, 100,190, 100,190, 100,230,
 100,190, 110,150, 100,150, 100,140, 100,150, 100,168, 100,190, 100,150, 100,150
, 100,110, 100,110, 100,125, 100,140, 100,150, 100,168, 255,190, -1,-1
570 '==== ｼｮｷ ｾｯﾃｲ =====
580 SCREEN 0,,1:WIDTH 40:POKE&HFFD4,128:POKE&HFFE0,4:CH=&H92:COLOR 4
590 DIM L$(20):SC=0:MEN=1:TEN=0:PO=50
600 IF PEEK(&H8000)=&H8E THEN 870 ELSE 620
610 '===== IG SET =====
620 POKE&HFFE9,1:POKE&H8000,&H39:LOCATE 10,11:COLOR 5:PRINT ">>>>> IG SETTING <<
<<<";:RESTORE 670
630 READ C$:IF C$="EN" THEN POKE&HFFE9,0:GOTO 780 ELSE C=VAL("&H"+C$)
640 FOR R=1 TO3:READ A$,CO:GOSUB 650:NEXT R:GOTO 630
650 POKE&HFFEA,CO:M=1:FOR G=&HA000+C*8 TO &HA000+C*8+7:POKE G,VAL("&H"+MID$(A$,M
,2)):M=M+2:NEXT G:RETURN
660 '    CHR$ ====== BLUE ======   ====== RED =======   ===== GREEN ======
670 DATA 87, FFFFFFFFFFFFFFFF,1, 04FF202020FF0404,2, FB00DFDFDF00FBFB,4
680 DATA 92, 000000003E15260E,1, 3EFE2E3E00281800,2, 00002E3E00281870,4
690 DATA 93, 000000007C686470,1, 7C7F747C00141800,2, 0000747C0014180E,4
700 DATA 8F, 000000003C3C3C18,1, 3C3C3CBD81420000,2, 00003CBD81420066,4
710 DATA EA, 4000000000000000,1, 40243E3F39300000,2, 4040404040404040,4
720 DATA 94, 3939000000000000,1, FFFF000000000000,2, 3939000000000000,4
730 DATA 48, 427E7E42427E7E42,1, 4242424242424242,2, 427E7E42427E7E42,4
740 DATA 91, 00001800000018FF,1, FF24002442240000,2, FF001800000018FF,4
750 DATA 00, 0000000000000000,1, 0000000000000000,2, 0000000000000000,4
760 DATA 20, 0000000000000000,1, 0000000000000000,2, 0000000000000000,4,EN
770 '===== MACHINE LANGUAGE =====
780 RESTORE 790:FOR I=&H7000 TO &H702F :READ A$ :POKE I,VAL("&H"+A$):NEXT
790 DATA FF,FF,B6,70,00,C6,00,F7,FF,D3,F6,70,01,5A,26,FD
800 DATA C6,FF,F7,FF,D3,F6,70,01,5A,26,FD,4A,26,E7,39,00
810 DATA 8E,03,20,A6,89,04,4F,A7,89,04,77,30,1F,26,F4,39
820 RESTORE 830:FOR AD=&H8000 TO &H802A:READ A$
830 POKE AD,VAL("&H"+A$):NEXT:RUN
840 DATA 8E,04,00,7F,FF,D8,A6,00,F6,FF,D8,C4,07,C1,07,26
850 DATA 07,F6,FF,D8,C4,F8,20,03,F6,FF,D8,5C,CA,80,F7,FF
860 DATA D8,A7,00,30,01,8C,23,E8,26,D3,39
870 '===== SCREEN =====
880 POKE&HFFE9,0:POKE&H116,39
890 IF SC=PO THEN GOSUB 1910
900 ON MEN GOTO 910,920,930,940
910 RESTORE 960:READ X,Y,PO:FOR I=1 TO 20:READ L$(I):NEXT:GOTO 1820
920 RESTORE 1170:READ X,Y,PO:FOR I=1 TO 20:READ L$(I):NEXT:GOTO 1820
930 RESTORE 1390:READ X,Y,PO:FOR I=1 TO 20:READ L$(I):NEXT:GOTO 1820
940 RESTORE 1610:READ X,Y,PO:FOR I=1 TO 20:READ L$(I):NEXT:GOTO 1820
950 '===== ROUND 1 =====
960 DATA 17,7,8
970 DATA "                          えええ"
980 DATA "             は               "
990 DATA " は          あああHあああは        は"
1000 DATA"           H        あ        "
1010 DATA"  ええええ      あああああああ          "
1020 DATA" あ                           "
1030 DATA"        ああああああああああああ       は "
1040 DATA"             ああ        えええ あ "
1050 DATA"     ええ ええ                 あ "
1060 DATA"         えええええええ           あ "
1070 DATA" ああああ       あ あ              "
1080 DATA"            あ あ              "
1090 DATA"            あ あ      は       "
1100 DATA"あ     ああ    あ あ              "
1110 DATA"     あ  あ   あ あ ええええ         "
1120 DATA"   ああ  は    あ あ              "
1130 DATA"      あ     あ あ   あ          "
1140 DATA"ああああ あ      あ あ   あ          "
1150 DATA"ああああ あ      あはあ   あ     ああ   "
1160 DATA"あああああああああああああああああああああああああああああ"
```

★ＰＢ－100に音がでた。ＦＡ－３を持ってる人は，ＭＩＣ端子に白いのをつないでゲームを始めると，音がでるのです。大発見だ！（石川県河北郡・**吉田照治14才**）……【**編**：やってみたけどうまくいきませんでしたぞ。】

```
1170 '===== ROUND 2 =====
1180 DATA 25,10,10
1190 DATA"  えええ           えええええええええ      "
1200 DATA"は     Hあああ       ああああH  ええ     "
1210 DATA"ああ    ああああああ    あああああH   え    "
1220 DATA"      あああああああ  ああはあああH   ええ "
1230 DATA"          あああああああああああああ      "
1240 DATA"あ        あああああああああああああ     "
1250 DATA"ああ      あああはあああああああああは ああああ "
1260 DATA"あああ                                  "
1270 DATA"ああああH    えええええ                 "
1280 DATA"ああああああああああ   H  あああああああああああ"
1290 DATA"ああああああああああ   H  ああ           "
1300 DATA"                 H ああは えええ     え"
1310 DATA"     えHああああ  あ Hえあああ  ええええええ  "
1320 DATA"             HええHえああああ        あ "
1330 DATA" あああ       H       はああ         ああ "
1340 DATA"Hあ    ああああああ     あああ       あああ "
1350 DATA" あああ ああああああ     あ      はああああ "
1360 DATA" あああ ああああああ     あ  H  あああああは"
1370 DATA"はあああ あああはあああああああHあ  Hあああああああ"
1380 DATA"ああああああああああああああああああああああああああああ"
1390 '===== ROUND 3 =====
1400 DATA 8,20,8
1410 DATA"                                      "
1420 DATA" ええええ            ええええ    えええ あ"
1430 DATA"       ええ えええH                  あ"
1440 DATA"  は  H                   あああ  あ  あ"
1450 DATA"  あ ああ          ええ   ああああああ  あ"
1460 DATA"は       あああああえ あ        あ      "
1470 DATA"あ       あああああ ああえ あ  えええええええ  "
1480 DATA"あ       あああは          あ      ・    "
1490 DATA"あ     ええ              あああ えええ     "
1500 DATA"あ         あ    は  ああああああ  ああああ "
1510 DATA"あ         あは   あ     ああは          "
1520 DATA"あ    ええ ああ え あ      あ    ああああ "
1530 DATA"あ ええ    ああ                 ああはあ "
1540 DATA"           ああ         ええ     ああ あ "
1550 DATA"                                      "
1560 DATA"                          ええ  あああ ああ"
1570 DATA"      あああああ  ああ あ  ええ        ああ"
1580 DATA"     あああああ  ああ あ あ            ああ"
1590 DATA" あ  あああああHあああああああああああああああああ"
1600 DATA"あああああはあああああああああああああああああああああああ"
1610 '===== ROUND 4 =====
1620 DATA 12,17,15
1630 DATA" は       ええ え ええええ  あは   は  え"
1640 DATA"あああああHは                はああH ああああ "
1650 DATA"        あああ ああ        ああ えH        "
1660 DATA"          あああ      ああ       あ ええええ"
1670 DATA"あああ  えええ     あああ     は    あ      "
1680 DATA"あああああ  ああああ         あああああ       "
1690 DATA"あああああHあ     あ              ああ      "
1700 DATA"はああああ    ああああああああああ     ああ   "
1710 DATA"あああああ     ああああああああああ  ああ   Hあ"
1720 DATA"あああああ      あああああああは  あ   あ   H"
1730 DATA"      H      はああああああ      あ   あ   H"
1740 DATA"      H            は          あ   あ H  "
1750 DATA"は    H          ああああ     ああはあH     "
1760 DATA"あああああ     あああああああああ    あああ     "
1770 DATA"           ああああああああああああ            "
1780 DATA"       あH ああ    は     ああ  ええええええ"
1790 DATA"     あああああああああああああああああ      は "
1800 DATA"あああああ                          あああ "
1810 DATA" は         あああああああああ   あH        "
1820 DATA"ああああああああああああああああああああああああああああ"
1830 '===== SCREEN  PRINT =====
1840 CLS:FOR I=1 TO 20:LOCATE 5,I+1:PRINT L$(I):NEXT:CX=X:CY=Y
```

```
1850 LINE(5,22)-(32,24),"あ",BF
1860 LOCATE 9,23:COLOR 6:PRINTUSING " MEN 0# ";MEN
1870 LOCATE 19,23:COLOR 4:PRINTUSING " SCORE ### ";(HSC+SC)*10
1880 IF MEN=1 THEN RESTORE 560:GOSUB 480
1890 POKE&H116,39:W=32:GOTO 30
1900 '===== SCREEN CLEAR =====
1910 IF MEN=4 THEN 1920 ELSE 1940
1920 COLOR 4:LOCATE 15,11:PRINT "N I C E ! !";:FOR I=1 TO 500:NEXT
1930 RESTORE 540:GOSUB 490:GOTO 1970
1940 COLOR 4:LOCATE 10,11:PRINT "LET'S NEXT SCREEN !!";
1950 RESTORE 540:GOSUB 490:MEN=MEN+1:HSC=SC:SC=0
1960 FOR I=1 TO 500:NEXT I:POKE&H116,39:RETURN
1970 '===== DEMO =====
1980 POKE&HFFE0,100:SCREEN 1,,1:WIDTH 40:CLS
1990 LOCATE 5,17:POKE&H116,39:PRINT "ら":COLOR 6:LOCATE 0,13
2000 PRINT TAB(7)"しおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおす":COLOR 5
2010 PRINT TAB(7)"か You are a hard worker. か":COLOR 4
2020 PRINT TAB(7)"か   Please  hit          か":COLOR 3
2030 PRINT TAB(7)"そ      a [Y] or [N] key . か":COLOR 2
2040 PRINT TAB(7)"おおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおそ"
2050 LOCATE 0,5:COLOR 5
2060 PRINT " どああな どああな な  ど あああな あ    ああああ あああ ああああ":COLOR 4
2070 PRINT " あ  あ あ  あ あなどあ あ  あ あ    あ     あ  あ   ":COLOR 3
2080 PRINT " あ    あ  あ あにぬあ あああぬ あ    あああ   あ  あああ ":COLOR 2
2090 PRINT " あ  あ あ  あ あ  あ あ    あ    あ     あ  あ   ":COLOR 1
2100 PRINT " にああぬ にああぬ あ  あ あ   ああああ ああああ  あ  ああああ":COLOR 4
2110 RESTORE 550:GOSUB 490
2120 A$=INKEY$:EXEC&H8000
2130 IF A$="Y" OR A$="y" THEN RUN
2140 IF A$="N" OR A$="n" THEN COLOR 7:WIDTH80:END ELSE 2120
```

❋影とつぐ美のBASIC講座⑥❋

CHR$(キャラクタ・ダラー)
指定したキャラクタ・コードに対応する文字を与える
《書式》CHR$(キャラクタ・コード)

つぐ美：影さんは，キャラクタ・コード表って知ってますか？

影：もちろん，文法書のうしろのほうについてるのだろ？　で，あれはなんに使うのだ??

つぐ美：はい，このCHR$のコマンドに使います。使いかたは，表示したいキャラクタの上と横に数字が書いてあります。上位とか下位とか書いてあるのは，2ケタの数字の前と後と覚えてください。FM−77では，PRINT　CHR$(41)で，"A"がでます。

★この前，友達に仏像といわれたので，銅像といったらぶたれた。なぜ？(埼玉県大尾市・小川英樹14才)……【影：古いシャレだ。最近のシャレはだなー仏像といわれたらほっとけというんだぜ。編：もっと古いのでは？】

マイコンピュータテレビC1/
ファミリーコンピュータ用

ドッキング
DOCKING

高橋　吾郎

内　容

宇宙船を動かし，8方向に広がる爆発をよけながら，下にある宇宙船とドッキングさせるゲームです。

遊びかた

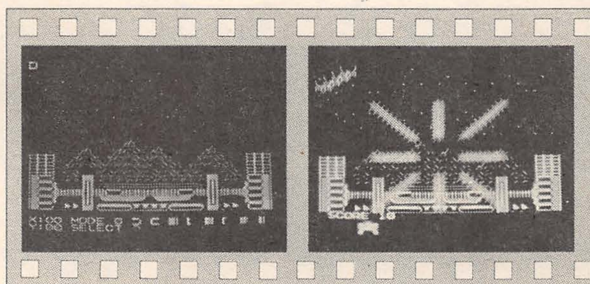
コントローラー[I]の左右で操作して，[A]ボタンで落下速度をやわらげます。ミスは，画面からはみでたり，爆発にぶつかったりした場合で，3回ミスするとGAME OVERです。

下の宇宙船は右に移動するので，うまくドッキングしてください。得点は10点です。スタートするときは，[START]ボタンです。

★　★　★　★

《第1表》変数表

SC	スコア
N	宇宙船の残りの数
X，Y	宇宙船の座標
YY，XX	下の宇宙線の座標
M，Z	宇宙船を動かす
S	スティックの関数
T	ストリガーの関数
P	ドッキングしたか



《写真1》背景画面はこのように描いてください　《写真2》ゲーム実行画面。は，速い〰〰

DOCKINGのプログラム・リスト

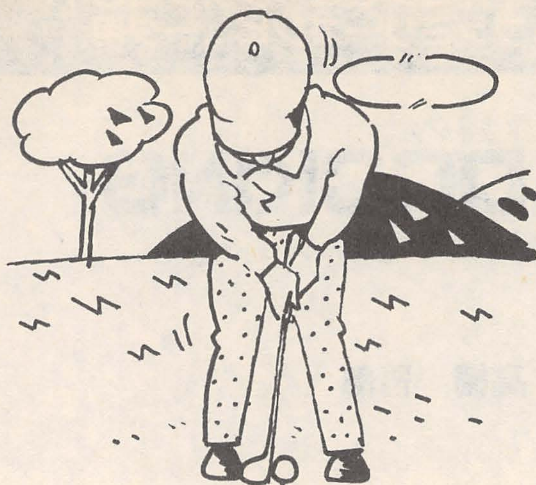
```
10 CLS:LOCATE10,10:PRINT"DOC
KING":LOCATE8,12:PRINT"PUSH
STARTボタン":LOCATE13,18:PRINT"
BY タカハシ ゴロウ":PLAY"T2M1V5Y1"
20 IFSTRIG(0)<>1THEN20
30 SC=0:N=3:X=120:XX=10:YY=2
00:F=0
40 VIEW:SPRITEON:CGSET1,1:PA
LETB 0,15,48,0,15:PALETB 2,1
4,48,0,15
50 DEFSPRITE0,(1,1,0,0,0)="フ
ピペポ":DEFSPRITE1,(0,1,0,0,1)=
"ペポフピ"
60 FORI=0TO7:DEFMOVE(I)=SPRI
TE(10,I+1,1,255,0,2):MOVEI:N
EXT:Y=10:Z=0
70 S=STICK(0):T=STRIG(0):Z=Z
+((S=2)-(S=1))*2:IFT=0THENM=
5
80 IFT=8THENM=3
90 X=X+Z:Y=Y+M:XX=XX+1:SPRIT
E0,X,Y:SPRITE1,XX,YY:IFXX>24
0THENXX=5
100 FORI=0TO7:IFF=1THENNEXT:
GOTO150
105 IF(ABS(X-XPOS(I))<10ANDA
BS(Y-YPOS(I))<10)ORX+Z<5ORX+
Z>240ORY+M>240THENF=1
110 NEXT
120 IFABS(X-XX)<10ANDABS(Y-Y
Y)<10THENSC=SC+10:PLAY"O3B1G
1F1D1C1":P=1
130 LOCATE1,21:PRINT"SCORE";
SC:IFP=1THENP=0:GOTO60
140 GOTO170
150 F=0:N=N-1:IFN<1THENCLS:S
PRITEOFF:LOCATE10,10:PRINT"G
AME OVER":PLAY"O1T2D5R3D5D3D
5R3F5E3E5D3D5#C3D6":PAUSE50:
GOTO10
160 PLAY"O1C0DECDEFFFF":LOCAT
E13,21:PRINT"LEFT";N:X=120:G
OTO60
170 GOTO70
```

★影さんへ。窓をふくときは，Qちゃんの音楽に合わせてふこう。♪キュッキュッキュッ，キュッキュッキュッ♪（東京都文京区・ししょうどす11才）……【影：Qちゃんの頭には毛が3本です。いや，Dr.はそれ以上あります。】

コモドール64用

THE GOLF
（ザ ゴルフ）

コピー君



はじめに

まいどおなじみのちり紙こう…じゃなくて，ゴルフ・ゲームです。アイデアがとぼしいので，ゴルフにしました。お父さんといっしょに，やってはいかがかとぞんじます。

How to play

ＲＵＮするとタイトルがでるので，リターン・キーを押すと，スタートです。コースがでてきます。ティー・グランドにのっている白い点が，ボールです。音が鳴り終わったら，まずＣＬＵＢを[<][>]のキーを使って選びます。１Ｗ～ＰＴまであります。どんなふうかは，**第１表**を見てください。選び終わったら，リターン・キーを押すと，音が鳴ります。

そしたら，今度は方向選びです。ＣＬＵＢを選んだときと同じようにやって，決まったらリターンを押します。そうすると，また音が鳴ってパワー・メーターが動きますので，だいたいのけんとうをつけて，スペース・キーを押してください。

右にいくほど，よく飛びます。でも，そこが林またはバンカーの場合，パワーが半分になるので，気をつけてください。

５ホール終わると，成績が表示されます。もう一度やるなら[Y]，やらないなら[N]を押してください。

コースの改造

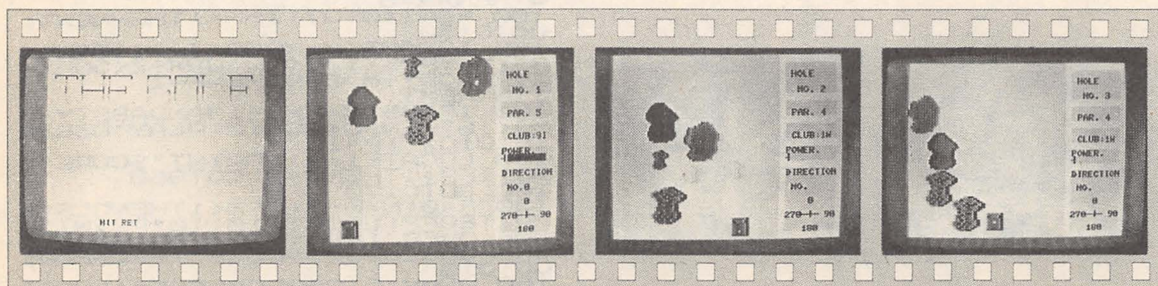
1000行からのＤＡＴＡを変えることで，コースを変えることができます。行のはじめから，ボールＸ，Ｙ，ティー・グランドＸ，Ｙ，バンカーＸ，Ｙ，バンカーＸ，Ｙ，林Ｘ，Ｙ，林Ｘ，Ｙ，池Ｘ，Ｙ，各スプライトの拡大，縦横でＰＡＲの数です。自信がある人は，やってみてください。

終わりに

このプログラムは，オールＢＡＳＩＣです。次作は，あの「チョップ・リフター」のヘリのキャラを使って，ゲームを作ります。どうぞ，ご期待ください。

★

★



《写真１》タイトル画面　《写真２》１番ホールはパー５です　《写真３》ホールごとに難しさも増してきます　《写真４》クラブの選択がキー・ポイントです

★とつぜん，はとのふんだはとがふんだ。前いけるじゃないかクソーン（マイケル・ジャクソン）。古いかな？（北海道旭川市・**折登　健12才**）……【**影**：いや，新しいぞ。意味がわからないのが残念だがね。**編**：アホかいな。】

《第1表》CLUBの説明

CLUB	説　　明
1 W	1番よく飛ぶ。高く上がらないので，林にぶつかる
3 W	2番目に〃。　〃
5 W	3番目に〃。高く上がるので，林にぶつからない
3 I	4番目に〃。高く上がらないので，林にぶつかる
9 I	5番目に〃。高く上がる
P W	6番目に〃。　〃
S W	7番目に〃。　〃
P T	1番飛ばないが，グリーンで使うと有効

CHECKER FLAG

Dr.D：画面構成のしっかりしたプログラムだ。クラブの選択，方向，ショットを同じキーで処理するように工夫したのもいい。ボールの動きと判定だけの簡単なプログラムだが，リアルな感じが十分に楽しめるぞ。

つぐ美：Dr.もゴルフをやるんですか？ 私も一度やってみたいなー。だれか，教えて!

THE GOLFのプログラム・リスト

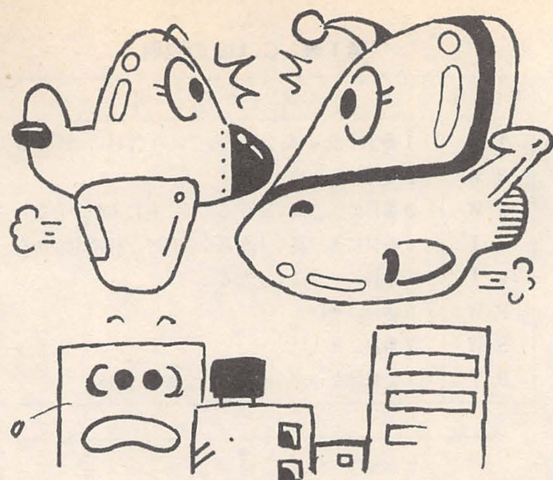
```
10 REM =[ THE GOLF ]=
20 GOSUB900
50 PRINT"■";:POKESI+23,0:POKES2,33
60 P$(0)="                              "
62 P$(1)="■ ┌─┬┬ ┌──  ┌──┬─┬ ┌──"
64 P$(2)="■  │ │ ││   │  │ ││ │  "
65 P$(3)="■  │ ├─┤├─  │ ┐│ ││ ├─ "
66 P$(4)="■  │ │ ││   │ ││ ││ │  "
68 P$(5)="■  ┴ ┴ ┴┴── └──┴─┘└──┴  "
70 FORI=5TO0STEP-1:FORJ=1TOI+2:PRINTLEFT$(Y$,J)P$(I);:POKES1,J*20
75 FORZ=0TO50:NEXTZ,J,I:POKES2,0
80 PRINTLEFT$(Y$,24)SPC(10)"■HIT ■RET ■ KEY ■!!";:FORI=0TO1000:GETA$
90 IFA$<>CHR$(13)THENNEXT:GOTO50
100 I=1000:NEXT:R=1:POKEVI+33,15:POKEVI+32,5
105 REM =[ COUSE PRINT ]=
110 PRINT"■":RESTORE:IFR<>1THENFORI=1TO(R-1)*19:READA:NEXT
120 FORI=0TO15:READA:POKEVI+I,A:NEXT:READA:POKEVI+29,A:READA:POKEVI+23,A
130 READA:PA=A:POKEVI+21,255:P=INT((PEEK(VI+4)-24)/8):P1=INT((PEEK(VI+5)-50)/8)
135 PRINTLEFT$(Y$,P1+3)SPC(P+3)"■■  ■■■  ■";
140 FORI=0TO24:P=29+40*I:POKEVR+P,97:POKECR+P,1:POKEVR+P+10,97:POKECR+P+10,1
145 NEXT:FORI=30TO38:POKEVR+I,97:POKECR+I,1:POKEVR+I+200,97:POKECR+I+200,1
150 POKEVR+I+320,97:POKECR+I+320,1:POKEVR+I+440,97:POKECR+I+440,1
155 POKEVR+I+560,97:POKECR+I+560,1:POKEVR+I+960,97:POKECR+I+960,1:NEXT
158 PRINTLEFT$(Y$,3)SPC(31);
160 PRINT"■HOLE■■■■■NO.■■■■■■PAR.■■■■■■CLUB:■■■■■■■POWER.■■■■■■H■■■";
165 PRINT"DIRECTION■■■■■■■■■■NO.■■■■■■■■■270─┼─ 90■■■■■■■■180";
170 PRINTLEFT$(Y$,5)SPC(35)STR$(R);LEFT$(Y$,8)SPC(35)STR$(PA);:K=0
175 REM =[ CULB ]=
180 POKES2,0:POKE198,0:GOSUB520:X=PEEK(VI):Y=PEEK(VI+1):P1=0
185 P=PEEK(197)
190 IFP=47ANDP1>0THENP1=P1-1
195 IFP=44ANDP1<7THENP1=P1+1
200 IFP<>1THENPRINTLEFT$(Y$,11)SPC(36)"■";PA$(P1);:GOTO185
205 ONP1GOTO210,212,214,216,218,220,222:PO=3.5:F=0:GOTO230
210 PO=3:F=0:GOTO230
212 PO=2.5:F=1:GOTO230
214 PO=2:F=0:GOTO230
216 PO=1.5:F=1:GOTO230
218 PO=1:F=1:GOTO230
220 PO=.8:F=1:GOTO230
222 PO=.6:F=0
230 REM =[ DIRECTION ]=
235 POKE198,0:GOSUB520:A=0
240 P=PEEK(197)
245 IFP=47THENA=A-1:IFA=-1THENA=359
250 IFP=44THENA=A+1:IFA=360THENA=0
255 IFP<>1THENPRINTLEFT$(Y$,18)SPC(34)"■"MID$(STR$(A),2);"   ";:GOTO240
260 IFA=<270ANDA=>90THENVX=1-(1/90*(A-90)):GOTO266
262 IFA=>270THENVX=-1+(1/90*(A-270)):GOTO266
264 VX=(1/90*A)
266 IFA=<180THENVY=-1+(1/90*A):GOTO280
268 VY=1-(1/90*(A-180))
275 REM =[ VIC+30 ]=
280 POKEVI+30,0:P=PEEK(VI+30):IF(PAND9)=9OR(PAND17)=17THENPO=PO/2
282 IF(PAND33)=33OR(PAND65)=65THENPO=PO/2
285 REM =[ POWER ]=
290 GOSUB520:M=1:P1=1:X1=X:Y1=Y:K=K+1:PRINTLEFT$(Y$,14)SPC(31)"         ";
295 PX=M/8:PY=INT(PX):PRINTLEFT$(Y$,14)SPC(31)"■■"LEFT$("         ",PY)"■";
300 PRINTH$(8*(PX-PY));:M=M+P1
305 IFM<0ORM>63THENP1=P1*-1:IFM<0THENM=0
310 IFPEEK(197)<>60THEN295
315 REM =[ MOVE OF A BOOL ]=
320 POKESI+23,0:POKES2,129:POKES1,33:FORI=0TO99:NEXT:A=PO*M:A1=A/3:B=A1*2:C=0
322 POKES2,33:POKES1,0
325 POKEVI+30,0:X=X+VX:Y=Y+VY:IFX<23ORX>254ORY<50ORY>250THEN360
330 POKEVI,X:POKEVI+1,Y:P=PEEK(VI+30):IF((PAND33)=33OR(PAND65)=65)ANDF=0THEN370
332 IFC=>A1ANDC=<BANDF=1THEN340
335 POKEVI+23,PEEK(VI+23)AND254:POKEVI+29,PEEK(VI+29)AND254:GOTO345
340 POKEVI+23,PEEK(VI+23)OR1:POKEVI+29,PEEK(VI+29)OR1
345 C=C+1:IFC=>ATHEN380
346 PX=PEEK(VI+4)+25:PY=PEEK(VI+5)+21:P1=PX-2:P2=PY-2
348 IFPO=.6ANDX=<PXANDX=>P1ANDY=<PYANDY=>P2THEN400
350 GOTO325
355 REM =[ O B ]=
360 X=X1:Y=Y1:POKEVI,X:POKEVI+1,Y:POKES2,33:POKES1,10:FORI=0TO500:NEXT:POKES2,0
365 GOTO180
368 REM =[ FOREST ]=
370 FORI=0TO10:P=INT(RND(1)*4):IFP=0ANDY>245THENY=Y+3
372 IFP=1ANDY<56THENY=Y-3
374 IFP=2ANDX>250THENX=X+3
376 IFP=3ANDX<26THENX=X-3
378 POKEVI,X:POKEVI+1,Y:NEXT:GOTO180
380 REM =[ SIRAVE ]=
390 PX=PEEK(VI+4)+25:PY=PEEK(VI+5)+21:P1=PX-3:P2=PY-3
392 IFX=<PXANDX=>P1ANDY=<PYANDY=>P2THEN400
394 FORI=0TO10:POKEVI+30,0:NEXT:P=PEEK(VI+30):IF(PAND129)=129THEN360
395 IF(PAND9)=9OR(PAND17)=17THEN370
398 GOTO180
400 REM =[ NICE ]=
410 PRINTLEFT$(Y$,10)SPC(10)"■NICE ■!!";:POKES2,129:FORI=0TO500
420 POKES1,IAND242:NEXT:POKES2,0:PRINTLEFT$(Y$,15)SPC(10)"■AT BAT:";K
430 S(R,0)=K:S(R,1)=PA:R=R+1:IFR=6THENPOKEVI+21,0:GOTO455
440 POKEVI+27,255:FORI=0TO2000:NEXT:POKEVI+27,0:GOTO110
450 REM =[ END ]=
455 POKE53281,1:PRINT"■■"SPC(9);
460 PRINT"■== ■TODAY OF SCORE ■==":PRINT"■■■■■■■■■";
465 PRINT"  ┌─────────┬────┬───────┬───────────┐"
466 PRINT"  │COUSE NO.│PAR.│AT BAT.│DIFFRENCE. │"
467 FORI=1TO5:PRINT"  ├─────────┼────┼───────┼───────────┤"
468 PRINT"  │         │    │       │           │":NEXT
469 PRINT"  └─────────┴────┴───────┴───────────┘":GOSUB520:P=1:PRINT"■■"
470 FORI=14TO22STEP2:PRINTLEFT$(Y$,I)SPC(7)STR$(P)SPC(8-LEN(STR$(S(P,1))));
475 PRINTSTR$(S(P,1))SPC(8-LEN(STR$(S(P,0))))STR$(S(P,0));
480 PRINTSPC(10-LEN(STR$(S(P,1)-S(P,0))))STR$(S(P,0)-S(P,1)):P=P+1:NEXT:P=0:A=0
485 FORI=1TO5:P=P+S(I,0):A=A+S(I,1):NEXT:PRINTLEFT$(Y$,7)SPC(12)"■TOTAL:";P-A
490 P=PEEK(197):IFP=64THEN490
495 IFP=25THEN50
500 IFP=39THENPRINT"■■■■■■■■■■■■■■■SEE YOU AGAIN !!":POKE198,0:END
510 GOTO490
520 REM =[ SOUND ]=
530 POKESI+23,0:FORI=0TO40:POKES2,17:FORJ=255TO0STEP-20:POKES1,J:NEXT
540 POKES2,33:NEXT:POKES2,0:RETURN
900 REM =[ DATA READ ]=
910 VI=53248:SI=54272:VR=1024:CR=55296:Y$="■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
920 RESTORE:FORI=1TO19*5:READA:NEXT:FORI=0TO64*4-1:READA:POKE33*64+I,A:NEXT
930 FORI=0TO63:POKE32*64+I,0:NEXT:FORI=39TO46:READA:POKEVI+I,A:NEXT:POKEVI+21,0
940 POKEVI+37,2:POKEVI+38,0:POKEVI+28,98:FORI=0TO7:READA:POKE2040+I,A:NEXT
950 A=32*64:POKEA,192:POKEA+3,192:POKESI+24,15:POKESI+5,255:POKESI+6,241
960 POKESI,180:POKESI+23,0:S1=SI+1:S2=SI+4
970 FORI=0TO7:READA$:PA$(I)=A$:NEXT:FORI=1TO7:READA$:H$(I)=A$:NEXT:RETURN
1000 REM =[ COUSE DATA ]=
1002 DATA50,230,40,225,205,50,180,80,180,180,130,100,130,50,50,80,164,164,5
1005 DATA200,240,190,225,125,120,120,165,180,160,80,150,80,190,70,100,196,196,4
1008 DATA150,230,140,220,24,86,24,140,100,30,50,170,90,200,52,127,228,228,4
1012 DATA200,220,190,210,24,50,80,50,24,95,110,70,90,130,120,95,180,204,6
1016 DATA50,230,40,225,205,50,160,70,160,50,98,160,200,110,146,200,236,236,6
1020 REM =[ TEY GROUND DATA ]=
1030 DATA170,170,171,170,170,171,170,170,171,158,170,159,158,170,159,190
1040 DATA170,191,170,170,171,170,170,171,170,170,171,170,170,171,170,170
1050 DATA171,170,170,171,170,170,171,170,170,171,170,170,171,170,170,171
1060 DATA170,170,171,170,170,171,170,170,171,170,170,171,255,255,255, 0
1070 REM =[ GREEN DATA ]=
1080 DATA 0, 15,128, 0, 63,224, 1,255,240, 31,255,248, 63,255,252, 63
1090 DATA255,254, 63,255,255,127,255,255,255,255,255,255,255,255,255,247
1100 DATA254,127,255,254, 31,255,254, 15,255,254, 7,255,254, 15,255,254
1110 DATA 31,255,252, 63,255,240, 31,255,224, 15,255,224, 3,254, 0, 0
1120 REM =[ BANCAR AND POND DATA ]=
1130 DATA 1,252, 0, 7,255, 0, 15,255,128, 31,255,224, 63,255,240,127
1140 DATA255,252,127,255,254,127,255,255,127,255,255, 63,255,252, 15,255
1150 DATA248, 7,255,248, 15,255,248, 31,255,248, 31,255,248, 63,255,252
1160 DATA 63,255,252, 63,255,252, 31,255,248, 31,255,240, 3,255,128, 0
1170 REM =[ FOREST DATA ]=
1180 DATA 0,175, 0, 2,170,192, 43,170,176,170,170,172,186,186,235,170
1190 DATA239,171, 42,186,175, 46,174,172, 10,170,176, 14,170,192, 10,190
1200 DATA192, 42,170,192, 46,170,192, 42,186,192, 43,170,176,170,186,176
1210 DATA174,238,176,170,170,176, 43,186,192, 46,171, 0, 10,188, 0, 0
1220 REM =[ SPRITE COLOR DATA ]=
1230 DATA1,5,5,7,7,5,5,6
1240 REM =[ POINTER DATA ]=
1250 DATA32,33,34,35,35,36,36,35
1260 REM =[ CLUB  DATA ]=
1270 DATA1W,3W,5W,3I,9I,PW,SW,PT
1275 REM =[ POWER ]=
1280 DATA"| ","| ","▌ ","▌","■ ■","■ ■","■ ■"
```

★影さん，サイボーグ007に細胞はあるんかな？やっぱりナインやろな。（東京都町田市・吉原大輔13才）……【**影**：うまいうまい。**編**：なつかしいなあ，よく遊んだものです。**影**：ビビビーッ。**編集長**：原稿用紙をやぶくな!!】

PROTECTOR OF MY CITY

プロテクター オブ マイ シティ

浅井　博章



「DUST　CLEANER　II」で初登場した，浅井博章で〜す。

げえむの説明

PROTECTOR（自分）を，1 3で左右に動かして，敵のコア(敵の中心にある核)を，ミサイル(スペース・キーで発射）で破壊してください。

その他

プログラム中のDATAでキャラクタを書いているので，キャラクタが気にいらなかったら変えてください。

FMシリーズのプログラムで，ほとんど使われたことのないマルチ・ページを使ってみました。そのため，だいぶスピードは速くなったけど，途中でIFIFと連続に使ってしまったので，そのIFを改良すると，もっと速くなるでしょう。

最後に

ずっと前から，ポーラ・スターIII(キャリーラボ)のようなゲームを作ってみたかったので，それに近いような(？)ゲームを作ったつもりです（とにかく，僕は3次元タイプが好きだから)。

敵キャラクタの縮小はうまくできなかったけど，自分のミサイルがだんだん小さくなったり，バックがせまってくるようにするのは，うまくできたと思います。

まあ，とにかくやってみてちょーだい。

CHECKER FLAG

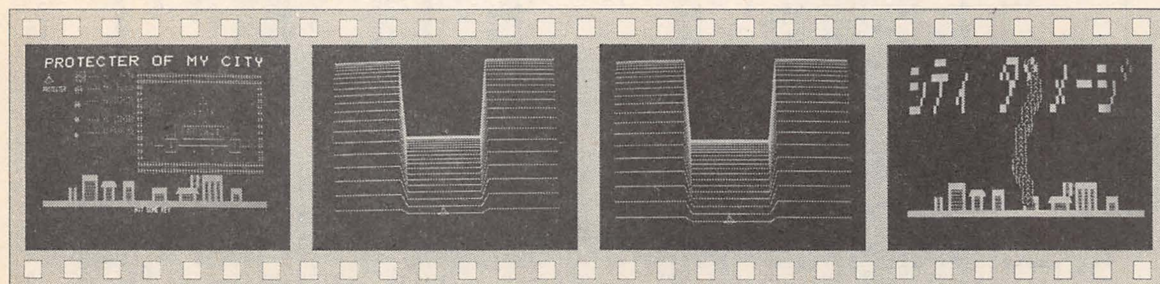
編：マルチ・ページってなんですか？

Dr.D：ふむ，画面の切りかえのことだ。このゲームでいえば，戦闘画面と街の破壊の画面が変わっている。これは，SCREEN命令によって，ディスプレイ画面のVRAMコードを設定することでできるのだ。

編：ははーん，つまりRGBの出力を制限することで表示可能な色とそうでない色が決まるわけですね。

Dr.D：SCREEN命令を調べてみたまえ。

＊



《写真1》3次元グラフィックのゲームです　《写真2》はるかかなたより敵機がやってくる　《写真3》しだいに敵機が大きくなる。スゴイ！　《写真4》敵機を逃がすと，画面が変わるぞ！

★ジャーン！洋服百科辞典の時間です。今日はアメリカ・インディアンの服を紹介します。**アナウンサー**：あっ，パッチの服。(**住所不定のごんべえさん**)……【**影**：おもしろいギャグも名なしのごんべいじゃしょうがない。】

PROTECTOR OF MY CITYのプログラム・リスト

```
1000 COLOR4,0:WIDTH80,25
1010 FOR C=1 TO 7:COLOR=(C,C):NEXT C:C=0
1020 S=100:DIM A%(50),YY%(20),A1%(20)
1030 DIM TB1%(150),TB2%(150),TB3%(150),TB4%(150),TB5%(150):SCREEN7,7:CLS:GOSUB16
50:SCREEN7,7
1040 REM """""""""""""""""""""""""" ガメン """"""""""""""""""""""""""
1050 CLS:I=0:X=300:A=0:SC=0:II=0:AA=0:L=0
1060 FOR Y=0 TO 19:I=I+A:A=A+.5:C=C+1:IF C=4 THEN C=1
1070 CONNECT(0,I*2)-(200,I*2)-(219,100+I)-(420,I+100)-(440,I*2)-(639,I*2),C
1080 NEXT Y:A=0
1090 SCREEN 4,7:FOR I=1 TO 3:COLOR=(I,1):NEXT
1100 PUT@(X,183)-(X+31,199),A%,PSET,4:CT=0
1110 REM """""""""""""""""""""""""" MEIN """"""""""""""""""""""""""
1120 C=C+1:IF C=4 THEN C=1
1130 COLOR=(C,2)
1140 IF L=1 AND I<20 THEN LINE(XX,50)-(XX,190),PSET,0
1150 IF L=1 AND I<20 THEN I=I+1:LINE(XX,YY%(I)+A1%(I))-(XX,YY%(I)),PSET,4
1160 IF L=1 AND I=20 THEN L=0:LINE(XX,90)-(XX,95),PSET,0:XX=0
1170 B$=INKEY$:IF B$<>"" THEN A$=B$
1180 LINE(X,183)-(X+31,199),PSET,0,BF
1190 IF A$=" " AND L=0 THEN XX=X+16:L=1:Y=195:I=2:SOUND 7,&HF7:SOUND 8,16:SOUND
6,&H45:SOUND 11,0:SOUND 12,8:SOUND 13,0
1200 X=X-8*(ABS((A$="1")*(X>220)))
1210 X=X+8*(ABS((A$="3")*(X<388)))
1220 PUT@(X,183)-(X+31,199),A%,PSET,4
1230 IF T>0 THEN LINE(TX-15,TY-7.5)-(TX+15,TY+7.5),PSET,0,BF:IF T=3 THEN T=0
1240 IF T=0 THEN TH=INT(RND(1)*2):TT=20:TX=INT(RND(1)*19)*8+244:T=INT(RND(1)*2)+
1:IF TH=1 THEN TH=-8 ELSE TH=8
1250 IF TX<244 THEN TX=TX+8:TH=8
1260 IF TX>396 THEN TX=TX-8:TH=-8
1270 IF INT(RND(1)*9)=0 AND TT<18 THEN TT1=1
1280 TX=TX+TH:IF TT=1 THEN T=3:GOSUB1410
1290 IF TT>16 OR TT1=0 THEN TT=TT-1 ELSE IF TT1=1 AND TT=<16 THEN TT=TT+1:IF TT>
16 THEN TT1=0
1300 TY=YY%(TT):SOUND 7,&HF7:SOUND 8,16-(TT*16/20):SOUND 6,&H45:SOUND 11,0:SOUND
 12,20:SOUND13,4
1310 IF XX=TX AND YY%(I)=TY THEN SC=SC+100:T=3:GOSUB1460
1320 REM """""""""""""""""""""""""" テキPUT """"""""""""""""""""""""""
1330 ON TT GOSUB 1350,1350,1350,1350,1360,1360,1360,1360,1370,1370,1370,1370,138
0,1380,1380,1380,1390,1390,1390,1390
1340 COLOR=(C,1):GOTO1120
1350 PUT@A(TX-15,  TY-7.5)-(TX+15,  TY+7.5),TB1%,PSET:RETURN
1360 PUT@A(TX-10,    TY-5)-(TX+10,    TY+5),TB2%,PSET:RETURN
1370 PUT@A(TX-7.5,TY-3.75)-(TX+7.5,TY+3.75),TB3%,PSET:RETURN
1380 PUT@A(TX-6,     TY-3)-(TX+6,     TY+3),TB4%,PSET:RETURN
1390 PUT@A(TX-5,   TY-2.5)-(TX+5,   TY+2.5),TB5%,PSET:RETURN
1400 REM """""""""""""""""""""""""" CITY BOM """"""""""""""""""""""""""
1410 CLS:SCREEN 4,4:COLOR=(4,2):GOSUB2090
1420 FOR BBT=10 TO 170 STEP 5:TX=TX+(RND(1)*10>5)*8-(RND(1)*10<4)*8:PUT@A(TX-15,
BBT-7.5)-(TX+15,BBT+7.5),TB1%,PSET:SOUND 8,INT(RND(1)*15)+1:NEXT BBT:SOUND 8,15
1430 SYMBOL(0,0),"シティ ダメージ",8,10,4:FOR BI=0 TO 1000:COLOR=(4,2):COLOR=(4,4):NE
XT BI:CLS:CT=CT+1:IF CT=5 THEN SOUND 8,0:GOTO 1550
1440 SCREEN 4,7:L=0:XX=0:RETURN
1450 REM """""""""""""""""""""""""" テキ  BOM """"""""""""""""""""""""""
1460 COLOR=(4,2):ON TT GOSUB 1350,1350,1350,1350,1360,1360,1360,1360,1370,1370,1
370,1370,1380,1380,1380,1380,1390,1390,1390,1390
1470 FOR BT=8 TO 1 STEP -4:FOR BTT=0 TO 360 STEP BT
1480 TTX=TX+26*COS(BTT*3.14159/180):TTY=TY+11*SIN(BTT*3.14159/180)
1490 SOUND 7,&HF7:SOUND 8,16-BTT*16/360:SOUND 6,&H45:SOUND 11,1:SOUND 12,1:SOUND
 13,0
1500 LINE(TX,TY)-(TTX,TTY),XOR,4:NEXTBTT,BT
1510 FOR BT=30 TO 0 STEP -1:CIRCLE(TX,TY),BT,0:NEXT
1520 SOUND 7,&HF7:SOUND 8,16:SOUND 6,&H45:SOUND 11,1:SOUND 12,1:SOUND 13,0
1530 COLOR=(4,4):L=0:XX=0:CLS:RETURN
1540 REM """""""""""""""""""""""""" GAME OVER """"""""""""""""""""""""""
1550 SCREEN7,7:FOR I=1 TO 3:COLOR=(I,1):NEXT
1560 FOR I=1 TO 4
1570 SYMBOL(I*2,76+I),"YOUR SCORE IS"+STR$(SC),80/(INT(LEN(STR$(SC))+13)+1),6,I
1580 SYMBOL(104+I*2,124+I),"Do you want to play again ?",2,2,I
1590 NEXT I:C=0
1600 A$=INKEY$:IF A$="Y" OR A$="y" THEN CLS:GOTO 1050
1610 IF A$="N" THEN FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT:SCREEN 7,7:END
1620 COLOR=(C,1):C=C+1:IF C=4 THEN C=1
1630 COLOR=(C,2):FOR I=0 TO 150:NEXT I:GOTO 1600
1640 REM """""""""""""""""""""""""" GET & DEMO """"""""""""""""""""""""""
1650 RESTORE 2170:FOR Y=0 TO 15:READ A$:FOR X=1 TO 32
1660 IF MID$(A$,X,1)="." THEN PSET(X,Y+20,4)
1670 NEXT X:NEXT Y
1680 GET@(1,20)-(32,35),A%,G
1690 FOR K=1 TO 3 STEP .5:KK=KK+20
1700 RESTORE 2340:FOR Y=0 TO 14:READ A$:FOR X=1 TO 30
1710 XX=X/K+100:YY=Y/K:IF MID$(A$,X,1)="." THEN PSET(XX,YY+KK,4)
1720 NEXT X:NEXT Y:XX=100:YY=0
1730 I=I+1:ON I GOSUB 1750,1760,1770,1780,1790
1740 NEXT K:GOTO 1800
1750 GET@A(XX,KK)-(XX+30/K,KK+15/K),TB1%,G:RETURN
1760 GET@A(XX,KK)-(XX+30/K,KK+15/K),TB2%,G:RETURN
1770 GET@A(XX,KK)-(XX+30/K,KK+15/K),TB3%,G:RETURN
1780 GET@A(XX,KK)-(XX+30/K,KK+15/K),TB4%,G:RETURN
1790 GET@A(XX,KK)-(XX+30/K,KK+15/K),TB5%,G:RETURN
1800 RESTORE 2500:FOR I=0 TO 20
1810 READ YY%(I),A1%(I):NEXT I
1820 SYMBOL(0,0),"PROTECTER OF MY CITY",4,2,5
1830 LOCATE0,5:COLOR6:PRINT"PROTECTER"
1840 LOCATE17,3 :COLOR2:PRINT"────── キョリ   0- 50"
1850 LOCATE17,5 :       PRINT"────── キョリ  50-100"
1860 LOCATE17,7 :       PRINT"────── キョリ 100-150"
1870 LOCATE17,10:       PRINT"────── キョリ 150-200"
1880 LOCATE17,12:       PRINT"────── キョリ 200-250"
1890 REM """"""""""""""""""""""ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZABCDEFGHIJKLMNOPQR""
1900 LOCATE35,3 :COLOR4:PRINT"********************************************";
1910 LOCATE35,4 :       PRINT"********************************************";
1920 LOCATE35,5 :       PRINT"**                                        **";
1930 LOCATE35,6 :       PRINT"**                   A                    **";
1940 LOCATE35,7 :       PRINT"**                  /|\                   **";
1950 LOCATE35,8 :       PRINT"**                  ─|─                   **";
1960 LOCATE35,9 :       PRINT"**                ミ サ|イ ル               **";
1970 LOCATE35,10:       PRINT"**                   |                    **";
1980 LOCATE35,11:       PRINT"**            ┌─────────────┐             **";
1990 LOCATE35,12:       PRINT"**            | S P E A C E |             **";
2000 LOCATE35,13:       PRINT"**     ┌───┐  └─────────────┘ ┌───┐       **";
2010 LOCATE35,14:       PRINT"**  <──| 1 |─────────────────| 3 |──>    **";
2020 LOCATE35,15:       PRINT"**     └───┘     イ ド ウ      └───┘       **";
2030 LOCATE35,16:       PRINT"**                                        **";
2040 LOCATE35,17:       PRINT"********************************************";
2050 LOCATE35,18:       PRINT"********************************************";
2060 GOSUB2090:LOCATE34,24:COLOR7:PRINT"HIT SOME KEY"::A$=INPUT$(1)
2070 FOR I=1 TO 3:COLOR=(I,1):NEXT:RETURN
2080 REM """"  CITY  """""""""ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZABCDEFGHIJKLMNOPQR""
2090 LOCATE10,19:PRINT"     ■■■■■                                ■B=■■■■■■";
2100 LOCATE10,20:PRINT"     ■□□□□■ ◢■■■◣  ■■■                     ■M=■□■□■□■";
2110 LOCATE10,21:PRINT"■□■  ■□□□□■ ■□□■  ■□□■      ■■■■    ◢■■■■■◣ ■□■□■□■
■■■";
2120 LOCATE10,22:PRINT"■□■  ■□□□□■ ■□□■  ■□□■      ■□□□■    ■□□□□■  ■□■□■□■
■□□■";
2130 LOCATE0,23:PRINT STRING$(80,"■");
2140 RETURN
2150 REM """""""""""""""""""""""""" DATA """"""""""""""""""""""""""
2160 REM """""""""""""""""""""""""" ジブン """"""""""""""""""""""""""
2170 DATA 888888888888888..888888888888888
2180 DATA 888888888888888..888888888888888
2190 DATA 888888888888888..888888888888888
2200 DATA 888888888888888..888888888888888
2210 DATA 8888888888888.8..8.8888888888888
2220 DATA 8888888888888.8..8.8888888888888
2230 DATA 8888888888888......8888888888888
2240 DATA 888888888888..8..8..888888888888
2250 DATA 88888888888...8..8...88888888888
2260 DATA 888888888...8.8888.8...888888888
2270 DATA 8888888..88.8.8888.8.88..8888888
2280 DATA 88888..8888...8888...8888..88888
2290 DATA 888..88888.888.88.888.88888..888
2300 DATA ..........88888..88888..........
2310 DATA 8888888888.888.88.888.8888888888
2320 DATA 88888888888...8888...88888888888
2330 REM """""""""""""""""""""""""" テキ """"""""""""""""""""""""""
2340 DATA 888...8888888....8888888...888
2350 DATA 88..888888888....888888888..88
2360 DATA 88..888888...8888...888888..88
2370 DATA 8..8888888.88888888.8888888..8
2380 DATA 8..8888888.88888888.8888888..8
2390 DATA ..888......888..8888.....888..
2400 DATA ..888.888888..88..888888.888..
2410 DATA ......8888..88..88..88888.....
2420 DATA ..888.888888..88..888888.888..
2430 DATA ..888.....8888..8888.....888..
2440 DATA 8..8888888.88888888.8888888..8
2450 DATA 8..8888888.88888888.8888888..8
2460 DATA 88..888888...8888...888888..88
2470 DATA 88..888888888....888888888..88
2480 DATA 888...8888888....8888888...888
2490 REM """""""""""""""""""""""""" ザヒョウ """"""""""""""""""""""""""
2500 DATA 195,9.5,185,9,175.5,8.5,166.5,8,158,7.5,150,7,142.5,6.5
2510 DATA 135.5,6,129,5.5,123,5,117.5,4.5,112.5,4,108,3.5,104,3
2520 DATA 100.5,2.5,97.5,2,95,1.5,93,1,91.5,.5,90.5,0,90,-.5
```

★自分の愛機にそうじ機をかけたら，ディスプレイがまっ青になった。やはり，かぜひいたかな？(神奈川県川崎市・岩沢哲也11才)……【つぐ美：かぜのときだけやさしくしてあげる。影・編：フェークッション。ズル〜。】

FM-7/77/(8)用

マウント
Mt.
トンガリ
TONGARI

小木曽　智信



STORY

FMくんはデブなので，みんなからバカにされていました。そこで，食べるとやせるという「ピンハゲ」を，取りにいきました。しかし，そこには恐しい「PC－MZ」という怪物が，住んでいたのです。

操作方法

テン・キーの[2][4][6][8]で，上下左右に動きます。ミラクル・ストーンをうまく使って，怪物「PC－MZ」をたおしてください。

怪物は，1ぴき50点です。上のほうにある「ピンハゲ」を取ると，面クリアです。点は50×面数です。

面は全部で，3万面あります。PC－MZにつかまるか，TIMEが50になると，FM君が1人減ります。

FM君が0になると，GAME　OVERです。

プログラムについて

少し長くなってしまいました。DATAは，80×25字モードにして打ちこむとらくです。

あとは，とくに難しいことはやっていません。くれぐれも，DATAの打ちこみに注意しましょう。

最後に

去年の10月8日に，全部できていたのですが，投稿するのがおそくなりました。ごめんなさい。それから，いまPARTIIを作ってます。この作品のDATAを，そのまま使えるようにするつもりですのでよろしく。

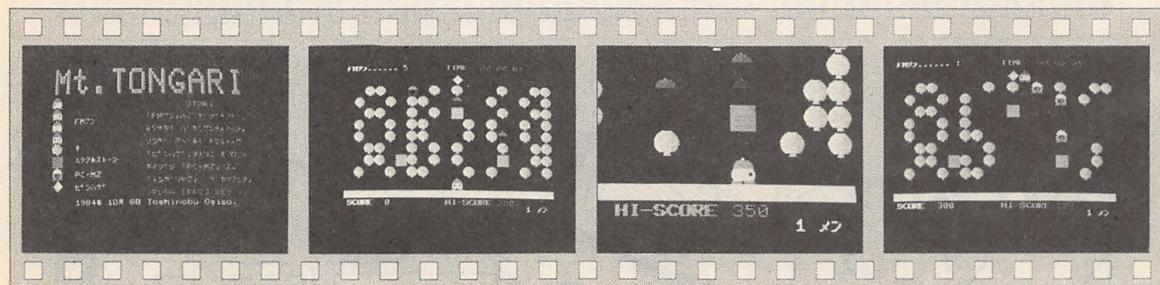
CHECKER FLAG

編：ミラクル・ストーンに，怪物を誘いこむテクニックが難しいですね。

影：でも，考えてみれば怪物は必ずFM君に向かってくるんだから，あわてずじっくりとやれば，そう難しくないよ。むしろ，このゲームをもっとおもしろくするには，木を迷路のようにして，ときたまぬけ道にするなど，画面を有効に使うべきだね。

編：キャラクタの動きがのろいのは，しかたないですね。これだけの数を，動かしてるんだから。

★



《写真1》ゲームの説明。[PF2]でスタート！

《写真2》トンガリ山にやってきたFMくん

《写真3》ミラクル・ストーンに怪物を誘いこめ！

《写真4》このピンハゲを取ると面クリアだ

★こら，6月号73ページの影！そのとおりにしたら，ビンタされたぞ。目の前にいたのは，バイト中の女の子だったのだ。（福島県須賀川市・西名弘司13才）……【影：第2弾。「オジョウサン，コレイクラ？」といおう。】

Mt. TONGARIのプログラム・リスト

```
1 '▁▂▃▅▇ ｼｮｷｾｯﾃｲ ▇▅▃▂▁
2 WIDTH40,25:CLS:DIM A%(95),B%(95),C%(95),D%(95),E%(95),F%(95),G%(95),TT%(95)
3 DIM TX(3),TY(3):S=0:HS=0:V=40:DEFINT A-Z:BM1$="ﾀ":TE=5:HX=320:HY=15:Q$="◆"
4 '▁▂▃▅▇ ﾀｲﾄﾙ 1 ▇▅▃▂▁
5 SYMBOL(12,10),"Mt.TONGARI",7,5,6,0:SYMBOL(15,11),"Mt.TONGARI",7,5,2,0
6 COLOR4:LOCATE23,7:PRINT"  STORY  "
7 LOCATE18,9:PRINT"｢FMｸﾝ｣ﾊ  ﾃﾞﾌﾞﾅﾉﾃﾞ､"
8 LOCATE18,11:PRINT"ﾐﾝﾅｶﾗ ﾊﾞｶﾆｻﾚﾃｲﾏｼﾀ｡"
9 LOCATE18,13:PRINT"ｿｺﾃﾞ  ﾀﾍﾞﾙﾄ ﾔｾﾙﾄｲｳ"
10 LOCATE18,15:PRINT"｢ﾋﾟﾝｶﾞ｣ﾀﾄﾘﾆ ｵｿﾛｼｲ"
11 LOCATE18,17:PRINT"ｶｲﾌﾞﾂ ｢PC-MZ｣ﾉｽﾑ､"
12 LOCATE18,19:PRINT"｢ﾄﾝｶﾞﾘﾔﾏ｣ﾍ ﾃﾞｶｹﾏｼﾀ｡":RESTORE 134:BM4$="ﾊ"
13 '▁▂▃▅▇ ｷｬﾗ ﾂｸﾘ ▇▅▃▂▁
14 XX=10:YY=50:FOR I=0 TO 1
15 FOR I1=0 TO 14
16 FOR I2=0 TO 31
17 READ A
18 PSET(XX,YY,A)
19 XX=XX+1:NEXT I2
20 YY=YY+1:XX=10:NEXT I1
21 IF I=0 THEN YY=YY+45
22 IF I=1 THEN YY=YY+15
23 NEXTI:BM3$="ﾍﾝﾀｲ"
24 GET@A(10,50)-(42,64),TT%,G
25 PUT@A(10,65)-(42,79),TT%,PSET
26 PUT@A(10,80)-(42,94),TT%,PSET
27 PUT@A(10,95)-(42,109),TT%,PSET
28 PUT@A(10,140)-(42,154),TT%,PSET
29 PAINT(20,143),3,6,7,0:PAINT(20,148),4,0,3,2
30 CIRCLE(26,149),9,0,.3,,,F:CIRCLE(27,149),5,2,,,,F
31 LINE(42,145)-(38,145),PSET,3,B
32 LINE(15,58)-(18,59),PSET,0,B
33 LINE(33,58+15)-(36,59+15),PSET,0,B
34 LINE(16,103)-(19,104),PSET,0,B
35 LINE(32,103)-(35,104),PSET,0,B
36 LINE(10,100)-(20,100),PSET,2
37 LINE(42,85)-(38,85),PSET,2:SYMBOL(10,156),"◆",4,2,5
38 LINE(10,125)-(42,139),PSET,2,BF
39 '▁▂▃▅▇ ﾀｲﾄﾙ 2 ▇▅▃▂▁
40 SYMBOL(80,78),"FMｸﾝ",2,1,3,0
41 SYMBOL(80,112),"ｷ",2,1,3,0
42 SYMBOL(80,127),"ﾐﾗｸﾙｽﾄｰﾝ",2,1,3,0
43 SYMBOL(80,145),"PC-MZ",2,1,3,0
44 SYMBOL(80,161),"ﾋﾟﾝｶﾞ",2,1,3,0
45 SYMBOL(80,180),"1984年 10月 8日 Toshinobu Ooiso.",2,1,6,0:BM2$="ﾃﾞ"
46 '▁▂▃▅▇ ｷｬﾗ ﾖﾐｺﾐ ▇▅▃▂▁
47 GET@A(10,50)-(42,64),A%,G
48 GET@A(10,65)-(42,79),B%,G
49 GET@A(10,80)-(42,94),C%,G
50 GET@A(10,95)-(42,109),D%,G
51 GET@A(10,110)-(42,124),E%,G
52 GET@(10,125)-(42,139),F%,G
53 GET@A(10,140)-(42,154),G%,G:PLAY"v11o5120bo2bo5bo2b"
54 LOCATE19,21:COLOR 2:PRINT"PUSH [PF2] KEY !!":PC$=INPUT$(4):BM5$="ｽ!!"
55 CLS:IF S>HS THEN HS=S
56 '▁▂▃▅▇ ﾒﾝ ▇▅▃▂▁
57 S=0:TE=5:GOSUB 126:FOR O=0 TO30000:CLS:KY=30
58 FOR I1=0 TO 7:R=INT(RND(1)*4)
59 TX(1)=32*6:TX(2)=32*12:TX(3)=32*15
60 TY(1)=15*2:TY(2)=15*3:TY(3)=15*5
61 ON R GOTO 62,63,64,65
62 RESTORE 68:GOTO 66
63 RESTORE 69:GOTO 66
64 RESTORE 70:GOTO 66
65 RESTORE 71
66 FOR I=0TO7:READKK:PUT@A(KK*32,KY)-(KK*32+32,KY+14),E%,PSET:BEEP1:BEEP0:NEXTI
67 GOTO 72
68 DATA 1,4,6,7,11,13,16,18
69 DATA 2,3,8,6,10,14,17,18
70 DATA 0,2,5,8,9,10,13,17,18
71 DATA 2,4,7,10,11,14,16,17
72 KY=KY+15:NEXT I1
73 LINE (0,165)-(610,173),PSET,5,BF
74 XS=300:FOR I2=0 TO 4
75 SYMBOL(XS-290,176),"SCORE",2,1,3,0:SYMBOL(XS,176),"HI-SCORE",2,1,2,0
76 SYMBOL(XS-300,0),"FMｸﾝ......",2,1,6,0:SYMBOL(XS,0),"TIME",2,1,2,0
77 XS=XS+1:NEXT I2:BM0$="ﾅﾅ"
78 X=320:Y=150:PUT@A(X,Y)-(X+32,Y+14),D%,PSET:SYMBOL(HX,HY),"◆",4,2,5,0
79 COLOR2:LOCATE 27,22:PRINT HS:COLOR7:LOCATE 32,23:PRINT O+1:"ﾒﾝ"
80 TIME$="00:00:00":LOCATE 10,0:COLOR 6:PRINT TE
81 '▁▂▃▅▇ ﾒｲﾝ ▇▅▃▂▁
82 C=INT(RND(1)*7)+1
83 PUT@(448,120)-(480,134),F%,PSET,C
84 PUT@(160,120)-(192,134),F%,PSET,C
85 PUT@(HX,60)-(HX+32,74),F%,PSET,C
86 IF TIME$>"00:00:50"THEN PLAY"o5f":TE=TE-1:GOTO 166
87 FOR I=1 TO3:LINE(TX(I),TY(I))-(TX(I)+32,TY(I)+14),PSET,0,BF:NEXT I
88 FOR FM7=1 TO 3:BE=INT(RND(1)*2)
89 IF X>TX(FM7) AND BE=0 THEN TX(FM7)=TX(FM7)+32
90 IF X<TX(FM7) AND BE=1 THEN TX(FM7)=TX(FM7)-32
91 IF Y>TY(FM7) AND BE=0 THEN TY(FM7)=TY(FM7)+15
92 IF Y<TY(FM7) AND BE=1 THEN TY(FM7)=TY(FM7)-15
93 NEXT FM7:RR=INT(RND(1)*19):LL=INT(RND(1)*9)*15+30
94 FOR W=1 TO3:BEEP1:BEEP0:PUT@A(TX(W),TY(W))-(TX(W)+32,TY(W)+14),G%,PSET:NEXTW
95 FOR I=1TO3:IF TX(I)=160AND TY(I)=120 OR TY(I)=120AND TX(I)=448 OR TX(I)=HX AN
D TY(I)=60THEN S=S+50:TX(I)=RR*32:TY(I)=LL:PLAY"o5C8a20":SYMBOL(HX,HY),Q$,4,2,C
96 IF TX(I)=HX AND TY(I)=HY THEN LINE(HX,HY)-(HX+32,HY+14),PSET,0,BF:SYMBOL(HX,H
Y),"◆",4,2,C:TY(I)=TY(I)+60
97 NEXT I
98 LOCATE25,0:COLOR2:PRINT TIME$
99 LOCATE 7,22:COLOR3:PRINT S
100 KE$=INKEY$
101 IFX=TX(1)AND Y=TY(1)ORX=TX(2)AND Y=TY(2)OR X=TX(3)AND Y=TY(3)THEN 168
102 IF TE=0 THEN 119
103 IF KE$="4" AND X>1 AND POINT(X-22,Y)=0 THEN XZ=1:GOTO109
104 IF KE$="6" AND X<570 AND POINT(X+54,Y)=0 THEN XZ=2:GOTO109
105 IF KE$="8" AND Y>15 AND POINT(X+10,Y-15)=0 THEN XZ=3:GOTO109
106 IF KE$="2" AND Y<145 AND POINT(X+10,Y+15)=0 THEN XZ=4:GOTO109
107 IF TE=<0 THEN 119
108 GOTO 82
109 LINE(X,Y)-(X+32,Y+14),PSET,0,BF:ON XZ GOTO 110,111,112,113
110 X=X-32:PUT@A(X,Y)-(X+32,Y+14),A%,PSET:GOTO 114
111 X=X+32:PUT@A(X,Y)-(X+32,Y+14),B%,PSET:GOTO 114
112 Y=Y-15:PUT@A(X,Y)-(X+32,Y+14),C%,PSET:GOTO 114
113 Y=Y+15:PUT@A(X,Y)-(X+32,Y+14),D%,PSET
114 IF X=HX ANDY=HY THEN PLAY"t200o4130abcdefg":S=S+50*(O+1):GOTO 116
115 PLAY"o5c20d18":GOTO 82
116 NEXT O
117 '▁▂▃▅▇ GAME OVER ▇▅▃▂▁
118 ABCD=1:OO$=BM0$+BM1$+BM4$+BM3$+BM2$+BM5$
119 PLAY"o4l16rcegfgabc":SYMBOL(90,80)," GAME OVER ",5,5,2,0
120 IF ABCD=1 THEN LOCATE15,17:PRINT OO$
121 LOCATE5,20:COLOR 3:PRINT"Do you want to Replay?(Y/N)"
122 K$=INKEY$
123 IF K$="y"ORK$="Y"THEN GOTO55
124 IF K$="N" OR K$="n"THEN 167
125 GOTO 122
126 PLAY" v12t80l16o5do4abr16a16o5ce12r32o4b16o5df#8a6t120"
127 RETURN
128 FOR I=1 TO3:LINE(TX(I),TY(I))-(TX(I)+32,TY(I)+14),PSET,0,BF:NEXT
129 TY(1)=15*2:TY(2)=15*3:TY(3)=15*5
130 TX(1)=32*6:TX(2)=32*12:TX(3)=32*15
131 PUT@A(X,Y)-(X+32,Y+14),D%,PSET:FOR I=0 TO 984:NEXT I
132 LOCATE 10,0:COLOR6:PRINT TE
133 GOTO102
134 '▁▂▃▅▇ FMｸﾝ ▇▅▃▂▁
135 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,7,7,7,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
136 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,0,0,0,0,0,0,0,0
137 DATA 0,0,0,0,0,0,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,0,0,0,0,0,0
138 DATA 0,0,0,0,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,0,0,0,0
139 DATA 0,0,0,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,0,0,0
140 DATA 0,0,0,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,0,0,0
141 DATA 0,0,0,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,0,0,0
142 DATA 0,0,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,0,0
143 DATA 0,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,0
144 DATA 0,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,0
145 DATA 0,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,0
146 DATA 0,0,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,0,0
147 DATA 0,0,0,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,0,0,0
148 DATA 0,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,0,0,0,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,0
149 DATA 2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,0,0,0,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2
150 '▁▂▃▅▇ ｷ ▇▅▃▂▁
151 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,4,7,4,7,4,6,4,6,4,6,4,6,4,4,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
152 DATA 0,0,0,0,0,0,4,7,4,7,4,4,4,6,4,6,4,6,4,4,4,4,4,4,4,4,0,0,0,0,0,0
153 DATA 0,0,0,0,7,4,4,4,7,4,6,4,6,4,6,4,6,4,6,4,4,4,4,4,4,4,4,4,0,0,0,0
154 DATA 0,0,4,7,4,7,4,7,4,6,4,6,4,6,4,6,4,6,4,6,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,0,0
155 DATA 0,4,7,4,7,4,4,4,6,4,4,4,6,4,4,4,6,4,6,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,0
156 DATA 4,7,4,7,4,7,4,7,4,6,4,6,4,6,4,6,4,4,4,6,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4
157 DATA 7,4,7,4,4,4,7,4,6,4,6,4,6,4,6,4,4,6,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4
158 DATA 4,7,4,7,4,7,4,7,4,6,4,6,4,4,6,4,4,4,4,6,4,4,6,4,4,4,6,4,4,4,4,4
159 DATA 0,4,7,4,7,4,4,4,4,4,6,4,6,4,6,4,6,4,6,4,6,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,0
160 DATA 0,0,4,7,4,7,4,7,4,6,4,6,4,6,4,6,4,6,4,4,6,4,4,4,4,4,4,4,4,4,0,0
161 DATA 0,0,0,4,7,4,7,4,7,4,6,4,6,4,6,4,6,4,6,4,6,4,4,4,4,4,4,4,4,0,0,0
162 DATA 0,0,0,0,0,0,4,7,4,7,4,6,4,6,2,6,4,6,2,6,4,6,4,4,4,4,4,0,0,0,0,0
163 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,6,2,6,2,6,2,6,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
164 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,6,2,6,2,6,2,6,2,6,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
165 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
166 TIME$="00:00:00":COLOR 6:LOCATE 10,0:PRINTTE:PLAY"v12":GOTO 87
167 LOCATE10,19:COLOR12:PRINT"ﾏﾀﾉｺﾞﾘﾖｳｦ ｵﾏﾁｼﾃｲﾏｽ":COLOR 7:GOSUB 126:END
168 PLAY"O6C16d20l30ef":TE=TE-1:X=320:Y=150:GOTO 128
```


★解答欄にゃ，な～んもかいとらん。あのバイクは，ガソリンを倍食う。弁当たべんとう！（福岡県久留米市・湊本皇司14才）……【影：解答欄といえばテスト。そこで一句。「しんけんに しけんをうけたが えなく0点」。】

移植版 ROCKER

ロッカー

たんちゃん

GAMEのせつめい

[8][2][4][6]で人間を動かし，荷物を押して，家まで運べばいいんです。が，岩がじゃまをして，ちょっとやそっとじゃ通してくれません。

しかし，岩は刻まれているマーク（G＝グー，C＝チョキ，P＝パー）でじゃんけんをして，勝てば移動方向にある岩を，つぶすことができたのです。

ちなみに，ギブ・アップは[HOME]キーです。

参考にしたもの

ベーマガ84年10月号ＦＭ－７用

「ＲＯＣＫＥＲ」八田格さん

ROCKER MOVE KEY 8 4 6 RETURN 2 HOME SCENE 1

ROCKER MOVE KEY 8 4 6 RETURN 2 HOME SCENE 2

《写真１》岩をどかして，左の家へ荷物を運べ！

《写真２》２面の画面。知的ゲームは楽しいネ！

BM運送

移植版 ROCKERのプログラム・リスト

```
10 DEFCHR$(224)="017B4F4F5F7F7FFF"
20 DEFCHR$(226)="20202E2A2E20203F"
30 DEFCHR$(227)="00F8888898888F8"
40 DEFCHR$(254)="F7F7F7007F7F7F00"
50 DEFCHR$(229)="070F0C04030C1014"
60 DEFCHR$(230)="C0E0604080601050"
70 DEFCHR$(231)="140C070606060E00"
80 DEFCHR$(232)="5060C0C0C0C0E000"
90 WIDTH40:COLOR 7,0:SCREEN 2:CLS:INIT(0,0),8,8:BEEPOFF
100 ME=0
110 QUAD(25,0)-(39,23),5
120 PLOT(25,5)-(39,5):PLOT(25,15)-(39,15),5
130 LOCATE 425/16,10/8:COLOR 6:PRINT"R O C K E R"
140 LOCATE 416/16,130/8:PRINT"SCENE"
150 LOCATE35,7:COLOR 4:PRINT"KEY"
160 LOCATE28,7:COLOR 7:PRINT"MOVE"
170 LOCATE26,8: PRINT"   ┌─┐         ";
180 LOCATE26,9: PRINT"   │8│         ";
190 LOCATE26,10:PRINT" ┌─┼─┼─┐       ";
200 LOCATE26,11:PRINT" │4│ │6│RETURN";
210 LOCATE26,12:PRINT" └─┼─┼─┘ ┌────┐";
220 LOCATE26,13:PRINT"   │2│   │HOME│";
230 LOCATE26,14:PRINT"   └─┘   └────┘";
240 LOCATE0,0:COLOR 5
250 PRINT"▀▀▀ ▀▀▀ ▀▀▀ ▀ ▀ ▀▀▀ ▀▀▀"
260 PRINT"▀▀▀ ▀ ▀ ▀   ▀▀  ▀▀▀ ▀▀▀"
270 PRINT"▀ ＼ ▀▀▀ ▀▀▀ ▀ ▀ ▀▀▀ ▀ ＼"
280 LOCATE5,20:COLOR 7:PRINT"PUSH ANY KEY":COLOR 0:X$=INPUT$(1):BEEP:COLOR 7
290 DIM MA(11,11),NU$(4,11)
300 RESTORE 760
310 FORI=0TO11:FORJ=0TO4
320 READNU$(J,I):NEXTJ,I
330 FORI=0TO23:PRINTCSR(0,I)"                                        ":NEXT
340 FORI=0TO11:FORJ=0TO11
350 MA(I,J)=VAL(MID$(NU$(ME,J),I+1,1))
360 IX=I*2:IY=J*2
370 ON MA(I,J) GOSUB 420,430,440,450,480,500,520
380 NEXTJ,I
390 LOCATE 490/16+2,135/8:PRINTSTR$(ME+1)
400 GOTO530
410 LOCATEX,Y:COLOR 7:PRINT"◥◣";CSR(X,Y+1)"◢◤";:RETURN
420 COLOR 2:LOCATEIX,IY:PRINT"▓▓";:LOCATEIX,IY+1:PRINT"▓▓";:RETURN
430 LOCATEIX,IY:COLOR 7,2:PRINT"G";:GOSUB460:RETURN
440 LOCATEIX,IY:COLOR 7,4:PRINT"C";:GOSUB460:RETURN
450 LOCATEIX,IY:COLOR 7,1:PRINT"P";:GOSUB460:RETURN
460 LOCATEIX+1,IY:PRINT" "
470 LOCATEIX,IY+1:PRINT"  ";:COLOR 7,0:RETURN
480 LOCATEIX,IY:COLOR 2,6:PRINT"╲╱"
490 LOCATEIX,IY+1:PRINT"╱╲":COLOR 7,0:RETURN
500 LOCATEIX,IY:COLOR 4:PRINT"◢="
510 LOCATEIX,IY+1:PRINT"ｷｷ";:RETURN
520 X=IX:Y=IY:GOSUB410:RETURN
530 COLOR 0:K$=INPUT$(1):BEEP:CALL&H703
540 IF K$=CHR$(&HB) THEN 330
550 IF K$="4" THEN SX=X-2:SY=Y:SX2=X-4:SY2=Y
560 IF K$="6" THEN SX=X+2:SY=Y:SX2=X+4:SY2=Y
570 IF K$="2" THEN SX=X:SY=Y+2:SX2=X:SY2=Y+4
580 IF K$="8" THEN SX=X:SY=Y-2:SX2=X:SY2=Y-4
590 IF SX2<0 THEN SX2=0
600 IF SX2<0 THEN SX2=0
610 CH=PEEK(&H9000+SX+SY*40):CH2=PEEK(&H9000+SX2+SY2*40)
620 IF CH=&HFE OR CH=&HE4 THEN 530
630 IF CH=&H47 THEN IF CH2=&H43 OR CH2=&H20 THEN IX=SX2:IY=SY2:GOSUB430:GOSUB6
80:GOTO530ELSE530
640 IF CH=&H43 THEN IF CH2=&H50 OR CH2=&H20 THEN IX=SX2:IY=SY2:GOSUB440:GOSUB6
80:GOTO530 ELSE 530
650 IF CH=&H50 THEN IF CH2=&H20 OR CH2=&H47 THEN IX=SX2:IY=SY2:GOSUB450:GOSUB6
80:GOTO530 ELSE 530
660 IF CH=&HEF THEN IF CH2=&HE4 THEN GOTO690 ELSE IF CH2=&H20 THEN IX=SX2:IY=S
Y2:GOSUB480 ELSE GOTO530
670 GOSUB 680:GOTO530
680 PRINTCSR(X,Y)"  ";CSR(X,Y+1)"  ";:X=SX:Y=SY:GOSUB410:RETURN
690 COLOR 4:PRINTCSR(30/16,5/8)"ﾅｰｲｽ !";:ME=ME+1:FORI=1TO300:BEEP:NEXT:IF ME=5
 THEN 700 ELSE GOTO330
700 COLOR 7:PRINTCSR(40/16,30/8)"GOOD FOR YOU !"
710 INIT(0,0),1,1
720 QUAD(115/2,95)-(430/2,140),2:PAINT(116,96),2,2
730 LOCATE130/16,100/8+2:PRINT"ﾍﾞ ﾘｰ     ﾅｲｽ !"
740 LOCATE50/16,150/8:PRINT"I was beaten ."
750 FORI=0TO7:SCREEN 2,I:FORJ=0TO8:NEXT:BEEPON:BEEPOFF:NEXT:GOTO 750
760 DATA111111111111,111111111111,111111111111,111111111111,111111111111
770 DATA104222000201,100007000001,100000000001,100000000001,100001000061
780 DATA104234000301,100010110001,100020040001,101011110101,101103001111
790 DATA104342000401,100110101001,122000111421,100000500001,100102001111
800 DATA104242000501,101010110001,123010120431,101011110101,113112110001
810 DATA102342000201,100110100001,124010142421,101016010101,100000000041
820 DATA602323070301,100000000001,110010103001,101010210101,100000000031
830 DATA104234000401,103010111001,106010100071,101014310101,111111111021
840 DATA103234000201,100013050001,111110111111,100007000001,100004000011
850 DATA102434000301,101110111401,123403000501,101123421101,101315121211
860 DATA104234000401,600200411001,123402230001,100034340001,100007000011
870 DATA111111111111,111111111111,111111111111,111111111111,111111111111
```

① 影さん！バイク買ったんだって!? まあね！ TSUGUMI

② それだよ ミニカーの救急車じゃない！

③ 救急車⇒99車⇒9X2車⇒倍9⇒ばいく！

④ ほんのぎゃぐなのに… くだらないギャグを!! ぐしゃ マイコンルーム KYOKAN.M

評…くだらなくないよな？（影）

by KYOKAN M

★悲劇な人：チャレンジ・ハイ・スコアに載るために，一生の金をつぎこんでハイ・スコアをだし，その月は休載だった人。（大阪市枚方市・水津　周16才）……【編：運はお金じゃ買えないからね。そんな人いたらゴメン！】

JR-100用

すかいふおーす

black sluim

ついに「とぷしだあせいじん」が，地球に前線基地を作ってしまった。そして，なぜかあなたが戦闘機「せらいざあ」で，出撃するはめになった。

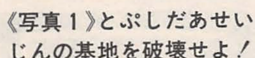
もうこうなったらヤケだ，かたっぱしから破壊してやる。なーんて思って，第18荷物輸送ゲートに進入していくのでありました。

きいそうさ

〝△〟をIJKMで操って，スペース・キーでビーム発射です。破壊できるものは，〝☒〟と〝Ⓕ〟です。

みみよりなおはなし

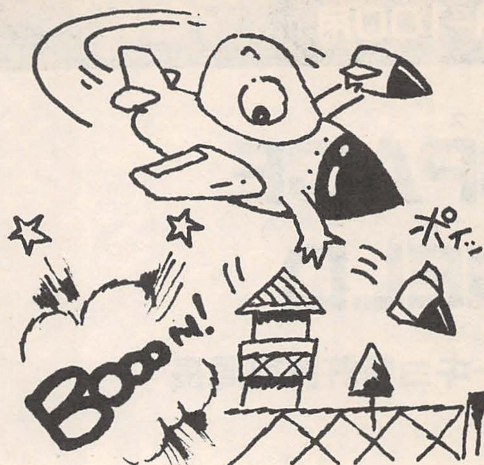
4面クリアするには，FUELが500以上必要です。必死になって，〝Ⓕ〟を破壊してください。4面クリア後には，持ち数が3機にもどります。



《写真1》とぷしだあせいじんの基地を破壊せよ！

《写真2》ズドドーーン!! ああ，ザンネン！





すかいふおーすのプログラム・リスト

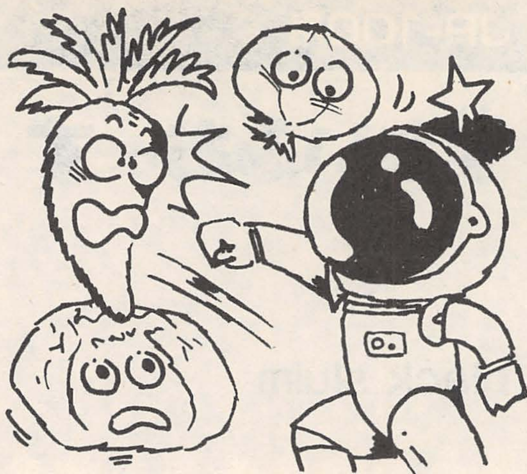
```
10 OPTIONCMODE1:DIMX(3),Y(3)
20 FORO=$C000TO$C07F:READP$:P$="$"+P$:POKEO,VAL(P$):NEXT
30 DATA3D,66,FF,ED,BD,95,76,3D,FF,A5,A7,BD,A9,FF,9B,FF
40 DATA01,5A,3C,6E,76,3C,5A,80,55,55,55,55,55,55,55,55
50 DATAFE,82,BA,BA,BA,BA,BA,82,FF,9F,F9,FF,9F,F9,FF,CF
60 DATA08,08,14,14,22,22,41,41,08,EE,8F,EE,2C,E8,08,1C
70 DATA00,66,66,00,00,66,66,00,18,18,3C,24,66,FF,DB,24
80 DATA3C,7E,E3,EF,E3,EF,6E,3C,7F,BE,DC,E8,F8,E4,C2,81
90 DATA7E,DB,BD,E7,E7,BD,DB,7E,FF,81,BD,BD,81,FF,00,00
100 DATA81,42,3C,66,66,3C,42,81,00,00,18,24,24,18,00,00
104 FORO=$3000TO$300D:READP$:P$="$"+P$:POKEO,VAL(P$):NEXT
105 DATACE,C3,60,A6,00,A7,20,09,8C,C0,FF,26,F6,39
110 GOSUB610
120 R=1:M=3:M$=")))":S=0:A$="&&&&&&&&$##############$&&&&&&&&":Q1=0
130 A=$C347:FORF=1TO3:X(F)=$C120+(RND(3)*32)+(RND(31)):NEXT:CLS
135 E=350:R1=0
140 FORF=0TO19:PRINTFLD(1);"################################";:NEXT
150 LOCATE1,0:PRINTFLD(1);"---------$##############--------"
160 LOCATE0,0:PRINTFLD(1);A$;
170 LOCATE21,0:PRINT"SCORE:0000":LOCATE21,15:PRINT"FUEL:300"
180 REM
190 X=RND(10)
193 IFR1>497THENX=99
195 IFR1=0THENGOSUB520:GOTO240
200 LOCATE21,7+(S<1000)+(S<100)+(S<10):PRINTS;" ":LOCATE21,20:PRINTE;" ";
205 POKE1,RND(255):BEEP1:BEEP0:LOCATE23,20:PRINTFLD(1);LEFT$(M$,M);
207 IFR=4THENPOKE$C120+RND(31),$8F:GOTO240
210 IF(X>=0)*(X<=R)THENPOKE$C129+RND(10),$8D
220 IFX=7THENPOKE$C129+RND(10),$8A
230 IFX=8THENPOKE$C129+RND(10),$8B
240 Z=USR($3000):R1=R1+1:IFR1>500THENR=R+1:R1=0:IFR>4THENR=1:M=3
250 REM
260 POKEA+32,B
270 PICKK
280 C=(K=75)-(K=74)+((K=77)-(K=73))*32
290 IFK=32THENF1=PEEK(A-32):E=E-5:GOSUB430
300 A=A+C:IF(A>$C360)+(A<$C180)THENA=A-C
310 E=E-1:IFE=0THEN380
320 B=PEEK(A):B1=PEEK(A-32):IF(B>$89)+(B1>$89)THEN380
330 POKEA,$89
340 Z1=RND(2):FORF=1TO2:POKEX(F)+32,Y(F)
350 X(F)=X(F)+((Z1=0)-(Z1=1))+32
360 Y(F)=PEEK(X(F)):IFX(F)>$C360THENX(F)=$C120+RND(31):Y(F)=PEEK(X(F))
365 Z2=RND(10):IF(Z2>=1)*(Z2<=R)*(PEEK(X(F)+32)<$88)THENPOKEX(F)+32,$8F
370 POKEX(F),$8E:NEXT:GOTO190
380 POKEA,$82:FORF=0TO50:POKE1,130:BEEP1:BEEP1:BEEP0:NEXT
385 IFR1>325THENR=R+1
386 M=M-1
390 IFM<>0THEN130
400 LOCATE10,10:PRINT"GAME OVER"
410 LOCATE18,8:PRINT"PUSH 'RET' KEY":PICKK:IFK=13THEN120
420 POKE1,RND(255):BEEP:GOTO410
430 FORF=A-32TOA-128STEP-32
440 F1=PEEK(F):POKEF,$88
450 IF(F1>$89)*(F1<$8D)THEN470
455 IF(F1=$85)*(R=1)*(Q1=0)THENPOKEF,$87:F1=$87:R1=R1+1:Q1=1
460 POKEF,F1:NEXT:B=PEEK(A):RET
470 FORO=0TO50:POKE1,180:BEEP1:BEEP1:BEEP1:BEEP0:POKEF,$82:NEXT
480 IFF1=$8ATHENPOKEF,$30:F1=$80:S=S+1:E=E+20
490 IFF1=$8BTHENPOKEF,$81:F1=$81:S=S+3
500 IFF1=$8CTHENPOKEF,$80:F1=$80:S=S+10
510 GOTO460
520 IFR=1THENA$="&&&&&&&&$##############$&&&&&&&&"
530 IFR=2THENA$="%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%"
540 IFR=3THENA$="$#######$####################$#######$"
545 IF R=4THENA$="!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!"
550 LOCATE0,0:PRINTFLD(1);A$;:IFR=1THENRET
560 LOCATE2,0:PRINTFLD(1);"---------------*----------------";
570 LOCATE3,0:PRINTFLD(1);"--------------*,*---------------";
580 LOCATE4,0:PRINTFLD(1);"---------------*----------------";
590 LOCATE7,10:PRINT"- STAGE ";R;" -";
600 RET
610 CLS
620 FORF=0TO22:PRINTFLD(1);"$%%%%%%%$################$####&&&";:NEXT
630 LOCATE10,4:PRINT"S K Y   F O R C E "
640 LOCATE12,2:PRINT"(C) PROGRAMER BY BLACK SLUIM"
650 LOCATE17,7:PRINT"PUSH[RETURN]KEY!"
660 PICKK:IFK=13THENRET
670 GOTO660
```


★プログラム・コーナーでタイトルの横にかかれている絵は，だれがかいているのですか？（東京都狛江市・岩瀬敵広16才）……【編：上野曙美さんです。ベーマガの創刊からずーっとイラストをかいてもらってます。ヨロシク！】

JR-100用

スペース
SPACE FIELD
フィールド

トーキョ特許許可局長



日本一のひやとい人夫「えんどうあきよし」は，農園にやとわれたのさ。仕事の内容は，野菜に新開発の「てれぽうと・がん」を命中させ，農園の集中管理室に転送するんだそうだ。「ナンダ，カンタンデナイカ」と思った「えんどう」氏は，大っきな部屋につれていかれたそうだ。「アレ，ドシタンエ，コレ？」。いま入ってきたドアは，しまってしまったのさ……。

遊びかたなのさ！

OLK;で，上下左右に向きます。Zで「てれぽうと・がん」を発射します。と同時に，反動で「えんどう」氏は，向いている方向と逆にとばされていきます。

放っておくと，ほら，画面すみっこのブロックにぶつかって死んだでしょう。これでは，困っちまうでしょう。そこでXで，強制的に「えんどう」氏はSTOPしちまいます。

ほら，「トマト」さんがダンスしてるでしょう？ 1面目は，この「トマト」さんを10個集中管理室に送ればいいのさ。2面目は「ナスビ」さんを12個，3面目は「イチゴ」さんを14個……というようにね。

野菜さんたちにぶつかってしまうと，「えんどう」氏は死んじまいます。「えんどう」氏の残りがいなくなると，GAME OVERなのさ！

ちなみに，130行の～TO40を変えると，ゲーム全体のスピードが変わりまっせえい！

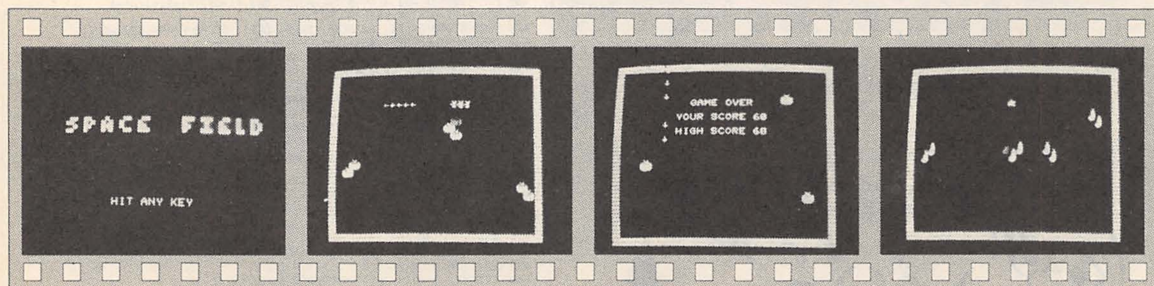
《第1表》各面のキャラと捕獲数

面数	キャラ	捕獲数
1面目	トマト	10
2 〃	ナスビ	12
3 〃	イチゴ	14
4 〃	モモ	16
5 〃	リンゴ	18
6～8	秘	密

CHECKER FLAG

Dr.D：これだけのキャラクタを動かすには，やはりマシン語だな。データがずら一っと並んどるが，これだけのプログラムを理解するのはたいへんだ。

影：アイデアというよりも，つぎつぎと登場するキャラクタの動きに注目だね。



《写真1》タイトル画面　《写真2》トマトに「てれぽうと・がん」を撃て!!　《写真3》勢いがつきすぎるとこうなるのだ!!　《写真4》2面はナスビの登場。動きにも注目！

★カイ，ギル御両名様，御結婚おめでとうございます。またのおこしを，おまちしております。ドルアーガの塔従業員一同。（静岡県沼津市・ルームガーダー・スケルトン）……【影：おもわず笑っちまったわい。ゲラゲラ。】

そいでもって…

「さすが田舎出身の『えんどう』だ。『モモ』を３個も送ってきたぞ」。「しかし，『えんどうあきよし』の死亡手当と給料は，どこにはらいましょうか？」。

「スイス銀行にふりこんでおけ，あそこは，税理士も調べないだろう」。

えーと，ゲーム中に音楽がおかしくなってきたら，それは部屋の中の空気がなくなってきたということで，空気がなくなると，「えんどう」氏は死にます。

SPACE FIELDのプログラム・リスト

```
1 REM ******************
2 REM *  SPACE ♥ FIELD *
3 REM *  BY T.T.K.K.C *
4 REM *****************
5 REM  REM BUN WA UTANAKUTE YOI
10 DIM I(27,2):GOTO 910
20 FORI=$3F00TO$3FFF:POKEI,0:NEXT
30 GOTO540
40 A$=CHR$(20):B$=CHR$(17):K$="&'"+B$+A$+A$+"()"
50 POKE1,190:BEEP:CLS:GOSUB880
60 GOSUB740
65 REM ▒▒▒▒ MAIN ▒▒▒▒
70 POKE$C80B,$E0
80 IFRND(2)=0 R=RND(4)*64
90 A=USR($3000):IF D+B+G GOTO190
100 GOSUB 260
110 Q=Q-1:IFQ<1 LOCATE8,12:PRINT"TIME OUT":GOTO390
120 IFQ<100BEEP1:BEEP0
130 FORI=0TO40:NEXT
140 PICKK:IFK=12 GOTO330
150 GOTO80
155 REM ▒▒▒▒ YASAI KAKU ▒▒▒▒
160 A=RND(256):POKEG,$C2:POKEG+1,A
170 POKE$16,$C2:POKE$17,A:PRINTFLD(1);K$:POKEH+32,C
180 G=0:GOTO80
185 REM ▒▒▒▒ KAKUSYU SYORI ▒▒▒▒
190 IFD GOTO220
200 IFG GOTO160
210 IFB GOTO390
215 REM ▒▒▒▒ YASAI KILL ▒▒▒▒
220 D=0:S=S+RND(9)+1*M:POKEE,V:POKEE+1,V:POKEE+32,V:POKE1,128
230 POKE$16,PEEK($90):POKE$17,PEEK($91):PRINTFLD(1);"  ";B$;"  ";
240 BEEP1:POKEE+31,V:POKEH+32,C:LOCATE1,0:T=T-1:IFT=0GOTO320
250 POKE1,190:BEEP:POKE$C80B,$E0:GOTO80
255 REM ▒▒▒▒ B.G.M ▒▒▒▒
260 IFP=0RESTORE1670
270 READ U
280 IFU=0 POKE$C80B,U:POKE$C80B,$E0:GOTO300
290 POKE$C804,I(U,1):POKE$C805,I(U,2)
300 P=P+1:IFP>13THENP=0
310 RET
315 REM ▒▒▒▒ ROUND CLEAR ▒▒▒▒
320 S=S+20*M:L=L+1:REM BONUS
330 FORI=1TO16
340 POKE1,12*I
350 BEEP:NEXT
360 M=M+1:T=M*2+8:O=O+1
370 IFO>8 O=1:PRINTTAB(9);"GO ON STORY":K=1680:GOSUB 1290
380 GOTO40
385 REM ▒▒▒▒ DEAD ▒▒▒▒
390 FORI=0TO20
400 BEEP1:POKEH+32,$81+MOD(I,4)
410 BEEP:NEXT
420 L=L-1:IFL<1GOTO440
430 GOTO40
435 REM ▒▒▒▒ GAME OVER ▒▒▒▒
440 FORI=0TO10
450 OPTIONCMODE0:POKE1,255:BEEP
460 OPTIONCMODE1:POKE1,120:BEEP
470 NEXT:K=1690:GOSUB1290
480 LOCATE5,11:PRINT"GAME OVER"
490 LOCATE7,9:PRINT"YOUR SCORE ";S;"0"
500 IFS>H1THENH1=S
510 LOCATE9,9:PRINT"HIGH SCORE ";H1;"0"
520 FORI=0TO300:BEEP1:BEEP0:NEXT
530 FORI=0TO2000:NEXT
535 REM ▒▒▒▒ DEMO ▒▒▒▒
540 CLS:T=10:M=1:S=0:L=5:O=1
550 A$=" [graphic characters] "
560 B$=" [graphic characters] "
570 FORI=1TO10:PICKK:IFKTHENI=10:GOTO620
580 LOCATEI-1,0:PRINTSPC(32);
590 LOCATEI,0:PRINTA$;
600 LOCATE22-I,0:PRINTSPC(32);
610 LOCATE21-I,0:PRINTB$;:LOCATE20,8:PRINT"HIT ANY KEY"
620 BEEP:NEXT
630 IFK GOTO40
640 OPTIONCMODE0:FORI=0TO50
650 LOCATE10,0:PRINTFLD(1);A$
660 LOCATE11,0:PRINTFLD(1);B$
670 BEEP1:PICKK:IFKTHENI=50:GOTO710
680 LOCATE10,0:PRINTA$
690 LOCATE11,0:PRINTB$
700 BEEP0
710 NEXT:OPTIONCMODE1:IFK GOTO40
720 FORI=0TO1500:PICKK:IFK I=1500:NEXT:GOTO40
730 NEXT:BEEP:CLS:GOTO490
735 REM ▒▒▒▒ INIT ▒▒▒▒
740 OPTIONCMODE1
750 H=$C18F:C=$81+RND(4)
760 F=0:D=0:B=0:Q=750:V=128:P=0
770 J=$3F00+4+MOD(M,6)*2:IFM>5THENJ=$3F10
780 CLS:BEEP:LOCATE3,9:PRINT"MAN ";L;"   SCORE ";S;"0";
790 LOCATE5,3:PRINTFLD(1);K$
800 LOCATE5,6:PRINT"O ";T;" KO HOKAKU SEYO !!"
810 FORI=0TO800:BEEP1:NEXT
820 BEEP:GOSUB840
830 POKEH+32,C:RET
840 CLS
850 FORI=$C100TO$C3FF:POKEI,$85:NEXT
860 FORI=1TO22:LOCATEI,1:PRINTFLD(1);SPC(30);:NEXT
870 RET
875 REM ▒▒▒▒ YASAI NO CHR TEIGI ▒▒▒▒
880 RESTORE1420+O*20
890 FORI=$C030TO$C04F
900 READA$:A$="$"+A$:POKEI,VAL(A$):NEXT:RET
905 REM▒▒▒▒ DATA READ ▒▒▒▒
910 OPTIONOVF1:POKE$12,$2F:POKE$13,$FF
920 X=0:FORI=$3000TO$31FF
930 READA$:A$="$"+A$
940 POKEI,VAL(A$):X=X+VAL(A$)
950 NEXT:IFX=$C50A GOTO1370
955 REM ▒▒▒▒ KIKAIGO ▒▒▒▒
960 DATADE,90,A6,20,91,87,27,03,97,85,39,86,80,A7,20,BD,
970 DATAE5,0C,00,00,D6,87,81,4B,26,02,C6,81,81,4C,26,02
980 DATAC6,82,81,4F,26,02,C6,83,81,3B,26,02,C6,84,96,8D
990 DATA81,04,26,01,09,81,03,26,07,4F,4C,08,81,20,26,FA
1000 DATA81,02,26,07,4F,4C,09,81,20,26,FA,81,01,26,01,08
1010 DATAA6,20,81,80,27,06,81,85,27,02,DE,90,DF,90,D7,87
1020 DATAE7,20,BD,E5,0C,81,58,26,03,4F,97,8D,81,5A,27,03
1030 DATA7E,30,A1,96,87,D6,8D,81,81,26,06,C6,01,86,46,A7
1040 DATA1F,81,82,26,06,C6,02,86,47,A7,40,81,83,26,06,C6
1050 DATA03,86,48,A7,00,81,84,26,06,C6,04,86,49,A7,21,D7
1060 DATA8D,00,00,00,CE,C3,DE,A6,00,81,80,27,1E,81,47,26
1070 DATA0B,E6,20,BD,31,23,A7,20,86,80,A7,00,81,49,26,0E
1080 DATAE6,01,BD,31,23,A7,01,86,80,A7,00,09,8C,C1,00,26
1090 DATAD6,A6,20,81,80,27,1E,81,46,26,0B,E6,1F,BD,31,23
1100 DATAA7,1F,86,80,A7,20,81,48,26,0B,E6,00,BD,31,23,A7
1110 DATA00,86,80,A7,20,08,8C,C3,BF,26,D6,CE,C1,00,86,85
1120 DATAA7,00,08,8C,C1,20,26,F8,A7,00,A7,1F,5F,08,5C,C1
1130 DATA20,26,FA,8C,C3,E0,26,F0,A7,00,08,8C,C4,00,26,F8
1140 DATA7E,31,36,C1,80,26,01,39,C1,85,26,01,39,DB,39,00
1150 DATA00,D7,89,DF,8A,39,96,89,81,00,26,03,20,02,00,39
1160 DATACE,3F,00,A6,00,81,00,26,03,DF,8E,39,BD,31,58,08
1170 DATA08,9C,94,26,EE,39,30,00,DF,92,EE,00,A6,00,81,86
1180 DATA26,12,A6,01,81,87,26,0C,A6,20,81,88,26,06,A6,21
1190 DATA81,89,27,10,86,80,A7,00,A7,01,A7,20,A7,21,DE,92
1200 DATA4F,A7,00,39,86,80,A7,00,A7,01,A7,20,A7,21,96,A5
1210 DATA8B,40,97,A5,81,00,26,07,5F,5C,09,C1,21,26,FA,81
1220 DATA40,26,07,5F,5C,09,C1,1F,26,FA,81,80,26,07,5F,5C
1230 DATA08,C1,1F,26,FA,81,C0,26,07,5F,5C,08,C1,21,26,FA
1240 DATABD,31,DD,86,86,A7,00,4C,A7,01,4C,A7,20,4C,A7,21
1250 DATADF,96,DE,92,96,96,A7,00,96,97,A7,01,39,A6,00,BD
1260 DATA31,F3,A6,01,BD,31,F3,A6,20,BD,31,F3,A6,21,BD,31
1270 DATAF3,39,00,81,80,27,08,91,87,27,04,DE,92,EE,00,39
1280 PRINT"KIKAIGO NO MACHIGAI":END
1285 REM ▒▒▒▒ MUSIC ▒▒▒▒
1290 POKE$C80B,$E0
1300 RESTORE K:FORI=1TO9
1310 READE,N
1320 IFE=0GOSUB1350:GOTO1340
1330 POKE$C804,I(E,1):POKE$C805,I(E,2):GOSUB1360
1340 NEXT:RET
1345 REM ▒▒▒▒ CHR TEIGI ▒▒▒▒
1350 POKE$C80B,0:GOSUB1360:POKE$C80D,$E0:RET
1360 FORW=1TO50*N:NEXTW:RET
1370 FORI=$C000TO$C04F
1380 READA$:A$="$"+A$
1390 POKEI,VAL(A$)
1400 NEXT
1405 REM ▒▒▒▒ CHR DATA ▒▒▒▒
1410 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,33,1A,0E,7E,CC,1E,36,1E
1420 DATA80,F7,3F,7D,D7,92,18,08,10,18,49,EB,BE,FC,EF,01
1430 DATA78,6C,78,33,7E,70,58,CC,FB,FB,FB,00,DF,DF,DF,00
1440 DATA00,00,04,02,09,32,64,7F,00,00,40,80,40,98,4C,FC
1450 DATA7F,7F,7F,3F,1F,00,00,00,DC,FC,DC,98,F0,00,00,00
1460 DATA00,02,01,02,05,03,07,07,00,80,00,80,40,80,C0,C0
1470 DATA07,0F,1F,3F,3C,1F,0F,00,40,C0,40,40,C0,80,00,00
1480 DATA00,0A,05,02,05,1F,19,1F,00,50,A0,40,A0,98,F8,C8
1490 DATA1C,0F,09,0F,07,06,03,00,F8,30,F0,90,E0,60,C0,00
1500 DATA00,01,03,07,0F,1E,1F,3F,00,80,C0,E0,F0,F8,78,7C
1510 DATA3F,3F,1F,66,38,1C,0F,00,7C,7C,78,E6,8C,38,F0,00
1520 DATA01,01,19,3D,7E,7F,7F,7F,40,80,38,7C,FE,FE,FE,FE
1530 DATA3F,3F,3F,3F,1F,0F,00,00,E4,FC,E4,EC,C8,F0,00,00
1540 DATA00,01,07,0F,1F,3F,3F,7F,00,00,C0,A0,D0,E8,E8,F4
1550 DATA7F,55,4A,35,2A,14,0F,00,FC,24,94,48,B8,50,E0,00
1560 DATA08,04,03,07,0D,19,3F,7F,10,20,C0,E0,B0,98,FC,FE
1570 DATA00,3F,17,0D,03,0C,38,00,00,FC,E8,B0,C0,30,1C,00
1580 DATA00,3E,22,3E,22,3E,08,3E,00,18,30,60,C0,00,18,30
1590 DATA00,1C,14,1C,08,2A,2A,08,60,C0,00,18,30,60,C0,00
1595 REM ▒▒▒▒ MUSIC DATA ▒▒▒▒
1600 RESTORE1640:FORI=1TO27
1610 READ I(I,2),A$:A$="$"+A$
1620 I(I,1)=VAL(A$)
1630 NEXT:GOTO20
1640 DATA4,73,4,33,3,F6,3,BD,3,87,3,55,3,25,2,F7,2,CD
1650 DATA2,A4,2,7E,2,5A,2,38,2,18,1,FA,1,DD,1,C2,1,A9
1660 DATA1,91,1,7A,1,65,1,51,1,3E,1,2D,1,1B,1,0B,0,FC
1670 DATA10,0,13,20,0,18,0,15,8,10,6,6,0,0
1680 DATA6,4,18,4,13,2,18,4,17,4,15,1,11,1,13,1,6,3
1690 DATA10,8,11,2,10,8,8,1,0,0,8,10,0,0,0,0,0,0
```

★テスト中，僕のFM−NEW７はバリバリだった。そして成績はtan45°の角度でみごとに急降下した。（愛知県豊田市・加藤裕明17才）……【つぐ美：正しくはtan曲線のように急降下でしょ？影：三角関係だろ？編：関数!!】

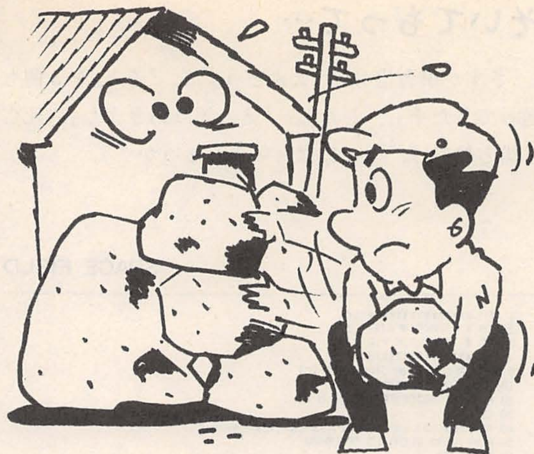
JR-200用

移植版

ロッカー

ROCKER

山手れ〜す



★遊びかた

ややこしいですから，よーく聞いて（読んで）ください。

これは，ベーマガ84年10月号のFM－7用「ROCKER」の移植版，PASOPIA用「ROCKER」を移植したものです。

おなじみのカーソル・キーで車を動かし，岩をどかして，家へ荷物を押してってあげるというゲームです。ふつうなら，岩の前に家や荷物，カベがあると動かせないけど，岩の前が岩だった場合，動かそうとする岩とそのむこうの岩でじゃんけん（G＝グー，C＝チョキ，P＝パー）をして，勝ったらむこうの岩をつぶせます。

このようにして，荷物を家まで運ぶと，1面クリアで，5面まであります。なお，スペース・キーを押すと，その面がもとにもどります。

★入力のとき

最初はAUTOで入力し，そのとき入力できないものをチェックし，あとでチェックした行を入れましょう。そして，キャラ定義のデータのときは，0とコンマをどれかの指に決めておくと，入力がらくになります。

なお，あるカベを押すと，1面にかぎって「$\overset{\cdot}{\text{O}}\overset{\text{P}}{\text{W}}$」(POW)がでます。それを取ってからあるカベを押すと，またまた面クリアです。効力は，5面まででです。

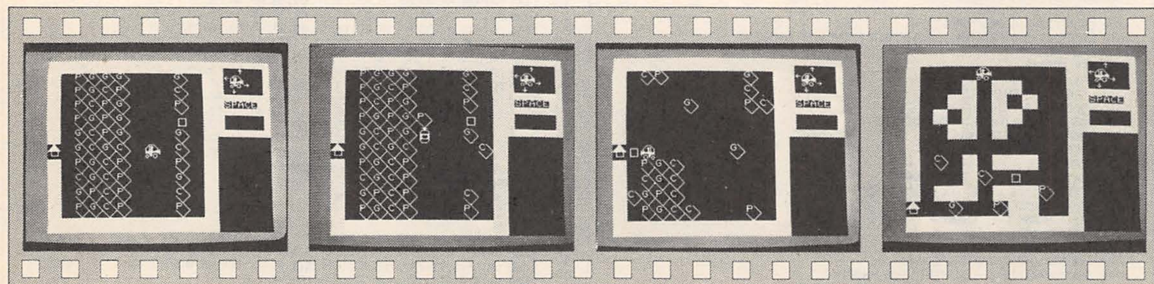
5面を終了すると，人がビルへ入っていき（運送会社に入社して）ENDです。

CHECKER FLAG

編：人気の「ROCKER」の移植版です。思考型ゲームが増えてきましたが，移植のときには，それなりに工夫をしてください。そうでないと，アルゴリズムもまったく同じで，移植のおもしろみがありませんからね。

Dr.D：まったく，そのとおりだ！

★　★　★　★



《写真1》ずらり並んだ岩の山。さあ，どうする？　《写真2》頭を使って，じっくり考えよう！　《写真3》ほら，1面クリアも近いぞ！　《写真4》これ，2面めです。かなり難しそう

★とつぜんですが，スカッとさわやかコカコーラ。動きがなめらかスプライト。（東京都西多摩郡・大舘　大12才）……【編集長：影のだじゃれがうつってしまった。むむ…，ポカリ！ああ，スエットした。影：私よりうまい！】

移植版 ROCKERのプログラム・リスト

```
100 COLOR 7,0:POKE 0,0:CLS:POKE $CA00,4
110 DIM A$(10),MA(11,11),NU$(4,11):ME=0:GOSUB 1000
115 A$(0)="  "+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)+"  "
120 RESTORE 150:FOR I=1 TO 10
130 READ B$:A$(I)=LEFT$(B$,2)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)+RIGHT$(B$,2)
140 NEXT
150 DATA "■■■■","G\\/","C\\/","P\\/","┌ └┘","▲ └┘","ｱｲｳｴ","ｵｶｷｸ","ｹｺｻｼ","
ｽｾﾝﾀ"
160 LOCATE 24,0:PRINT "■■■■■■■■"
170 LOCATE 24,1:PRINT "■  ↑   ■"
180 LOCATE 24,2:PRINT "■←ｱｲ   ■"
190 LOCATE 24,3:PRINT "■ ｳｴ→  ■"
200 LOCATE 24,4:PRINT "■  ↓   ■"
210 LOCATE 24,5:PRINT "■■■■■■■■"
220 LOCATE 24,6:PRINT "■SPACE■■"
230 LOCATE 24,7:PRINT "■■■■■■■■"
240 LOCATE 24,8:PRINT "■      ■"
250 LOCATE 24,9:PRINT "■      ■"
260 LOCATE 24,10:PRINT "■■■■■■■■"
270 REM GAME SCREEN SUBROUTINE
280 REM
290 RESTORE 2000
300 FOR I=0 TO 11
310 FOR J=0 TO 4
320 READ NU$(J,I)
330 NEXT
340 NEXT
350 CX=0:CY=0:KX=0:KY=0
360 FOR I=0 TO 11:FOR J=0 TO 11
370 MA(I,J)=VAL(MID$(NU$(ME,J),I+1,1))
373 IF MA(I,J)=8 THEN CX=I*2:CY=J*2:MA(I,J)=1
378 IF MA(I,J)=9 THEN KX=I*2:KY=J*2:MA(I,J)=1
380 LOCATE I*2,J*2:PRINT A$(MA(I,J));
390 IF MA(I,J)=7 THEN X=I*2:Y=J*2
400 NEXT:NEXT
410 REM key・・・・・
420 PICK K:IF K>32 AND K<28 THEN 420
425 IF K=32 THEN 350
430 IF K<32 AND K>27 THEN MU=K-27
440 SX=X+(K=28)*2-(K=29)*2
450 SY=Y+(K=31)*2-(K=30)*2
460 XS=X+(K=28)*4-(K=29)*4
470 YS=Y+(K=31)*4-(K=30)*4
480 REM MAIN ROUTINE
490 IF XS<0 THEN XS=0
500 IF YS<0 THEN YS=0
510 CH=PEEK($C100+SX+SY*32):HC=PEEK($C100+XS+YS*32)
513 IF SX=CX AND SY=CY AND PW=1 THEN 670
518 IF SX=KX AND SY=KY THEN LOCATE 10,8:PRINT "●P":LOCATE 10,9:PRINT "OW"
520 IF CH=142 OR CH=143 THEN 420
530 IF CH=71 AND (HC=32)+(HC=67) THEN LOCATE XS,YS:PRINT A$(2):GOSUB 650
540 IF CH=67 AND (HC=32)+(HC=80) THEN LOCATE XS,YS:PRINT A$(3):GOSUB 650
550 IF CH=80 AND (HC=32)+(HC=71) THEN LOCATE XS,YS:PRINT A$(4):GOSUB 650
555 IF CH=252 THEN PW=1:LOCATE 10,8:PRINT A$(0)
560 IF CH=144 AND HC=143 THEN 670
570 IF CH=144 AND HC=32 THEN LOCATE XS,YS:PRINT A$(5):GOSUB 650
580 IF CH=32 THEN GOSUB 650
590 GOTO 410
650 LOCATE X,Y:PRINT A$(0)
660 X=SX:Y=SY:LOCATE X,Y:PRINT A$(6+MU);:RETURN
670 REM NICE CLEAR!!!!!
690 FOR J=100 TO 200:SOUND J,1:NEXT
700 FOR J=200 TO 100 STEP -1:SOUND J,1:NEXT
720 ME=ME+1:IF ME<5 THEN 350
730 REM END
740 CLS
750 FOR I=0 TO 31
760 LOCATE I,20:PRINT "■";
770 LOCATE I,15:PRINT "─";
780 LOCATE I,16:PRINT "─";
790 NEXT
800 LOCATE 27,15:PRINT "▒▒▒▒▒"
810 LOCATE 27,16:PRINT "▒ ▒ ▒"
820 LOCATE 27,17:PRINT "▒▒▒▒▒"
830 LOCATE 27,18:PRINT "▒ ▒ ▒"
840 LOCATE 27,19:PRINT "▒▒▒▒▒";
850 FOR I=0 TO 26
860 LOCATE I,19:PRINT "ﾁ";
870 FOR J=0 TO 150:NEXT
880 LOCATE I,19:PRINT " ";
890 NEXT
900 END
1000 RESTORE 1030:FOR I=$D588 TO $D607
1010 READ R$:POKE I,VAL("$"+R$)
1020 NEXT:RETURN
1030 DATA 00,0F,10,2B,4B,8B,8B,8B,00,C0,20,10,88,04,05,1D
1040 DATA FF,FF,FF,0E,66,96,90,60,FF,FF,05,71,88,88,88,70
1050 DATA 00,03,04,08,11,20,A0,B8,00,F0,08,D4,D2,D1,D1,D1
1060 DATA FF,FF,A0,8E,11,11,11,0E,FF,FF,FF,70,66,69,09,06
1070 DATA 07,01,07,08,10,10,1F,1D,E0,80,E0,10,08,08,F8,B8
1080 DATA 18,18,1C,1F,10,10,08,07,18,18,38,F8,08,08,10,E0
1090 DATA 07,08,10,10,1F,1C,18,18,E0,10,08,08,F8,38,18,18
1100 DATA 1D,1F,10,10,08,07,01,07,B8,F8,08,08,10,E0,80,E0
2000 DATA 111111111111,111111111111,111111111111,111111111111,111111111111
2010 DATA 104222000201,100007000001,123001670001,100000000001,100001000061
2020 DATA 104234000301,100010110001,145001100001,101011110101,101103001111
2030 DATA 104342000401,100110101001,143210010001,100000500001,100102001111
2040 DATA 104242000501,101010110001,100010010001,101011110101,113112110001
2050 DATA 902342000201,100110100001,120100001001,101016010101,100000000041
2060 DATA 602323070301,100000000001,100100004001,101010210101,100000000031
2070 DATA 104234000401,103010111001,110100008001,101014380101,111111118021
2080 DATA 103234000201,100013050001,100100001101,100007000001,100004000001
2090 DATA 102434000301,101110111401,100000001101,101123421101,101315121221
2100 DATA 104234000401,600200418001,100000000001,100034340001,100007000011
2110 DATA 111111111811,111111111111,111111111111,111111111111,111111111111
```

JR-200

★こんな所に柱があるよ。はーしらなかった！こんな所にホーキがあるよ。ほーきがつかなかった。（三重県松阪市・小林　有12才）……【影：こんな所にお金があるよ。編：私のです。影：こんな所におかねーでよ!!】

JR-200用

コスミック
COSMIC BALLS
ボール

青木　伸次



入力と実行

BASIC，マシン語（＄7000～＄771F）を，まちがいのないように入力し，BASIC，マシン語の順にセーブしてください。実行は，テープから読みこむときは，LOAD：RUN，再実行は，RUN 110です。

遊びかた

カーソル・キーの←→で，それぞれ左回転，右回転で，↑で前進，スペース・キーで，ミサイル発射です。ジョイ・スティックも使えます。

ゲームが始まると，あなたは画面中央にいます。あなたの役目は，ボールを破壊することです。でも，ボールは1発ミサイルを受けたぐらいじゃやられません。ミサイルを受けるたびに青→赤→紫→緑→水色と変化します。そのたびに，ボールのスピードは速くなります。

そして，水色のボールを破壊すると，黄色い小さなボールがあなためがけてつっこんでくるので，さけてください。これは，破壊できません。

こうして，すべてのボールをやっつけると，1面クリアで，ボーナスがでて，つぎの面へ進みます。面が進むごとに，ボールはどんどん増えます（40個まで）。

また，5面クリアごとに，ファイターが1機増えます。

ファイターがすべてなくなると，ゲーム・オーバーです。

改造点

Tがステージ数，Fがファイターの数なので，参考にしてください。

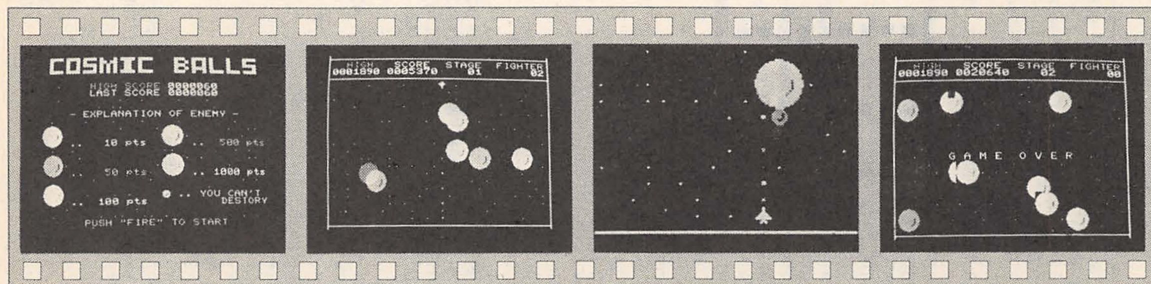
終わりに

このゲームで高得点をとりたいなら，まん中で勝負するのをさけて，すみっこでちょこちょこやることです。「おれのプライドが許さねえ！」とはいわずに，プライドを捨ててがんばってください。

CHECKER FLAG

編：マシン語の効果が，はっきりでてますね。ただ，これだけのマシン語を入力できるかが問題です。

Dr.D：モニタ・モード で入力するんだが，説明書をよく読んでから，やってほしいな。



《写真1》たくさんのボールが向かってきます　《写真2》はしに移動してねらうのがコツだ　《写真3》爆発したあとで小ボールがとんでくる　《写真4》ゲーム・オーバー

★ちょっとしたギャグ：（おじいさん）「ぼうや，そんな高い所に登っちゃだめだよ」。（子ども）「おじいさん，マンホールの中でなにいってんの」（神奈川県横浜市・するじくん12才）……【影：やるじゃんか～90点！】

《リスト1》COSMIC BALLのプログラム1(BASIC)

```
99 REM ﾃﾞｰﾀﾛｰﾄﾞ
100 CLEAR $6FFF:CLS:PRINT "DATA READING":MLOAD
109 REM ｼｮｷｾｯﾃｲ
110 POKE 0,0:TEMPO 40:POKE $CA00,0:COLOR 7,0,0:CLS:RANDOMIZE:U=USR($70F0)
119 REM ﾀｲﾄﾙｶﾞﾒﾝ
120 COLOR 7,0,0:CLS
130 FOR I=0 TO $FE STEP 3:X=$C181+INT(RND(1)*30)+INT(RND(1)*19)*$20
140 U=USR($7250,X,I*$100+INT(RND(1)*7+1)):NEXT I
150 PRINT " [illegible] ";
160 PRINT " [illegible] ";
170 PRINT " [illegible] "
180 COLOR 2:LOCATE 7,4:PRINT "HIGH SCORE ";
190 COLOR 7:PRINT RIGHT$("000000"+MID$(STR$(H),2),7)
200 COLOR 5:LOCATE 7,5:PRINT "LAST SCORE ";
210 COLOR 7:PRINT RIGHT$("000000"+MID$(STR$(S),2),7)
220 COLOR 6:LOCATE 4,8:PRINT "- EXPLANATION OF ENEMY -"
230 A$=CHR$($1F)+CHR$($1D)+CHR$($1D)+CHR$($1D):B$="+,-"+A$+"./0"+A$+"123"
240 RESTORE 280:C=1:FOR I=10 TO 18 STEP 4:COLOR C,,1:LOCATE 0,I:PRINT B$
250 READ C$:COLOR ,,0:LOCATE 4,I+2:PRINT ".. ";C$;" Pts":C=C+1:NEXT I
260 FOR I=10 TO 14 STEP 4:COLOR C,,1:LOCATE 17,I:PRINT B$
270 READ C$:COLOR ,,0:LOCATE 21,I+2:PRINT ".. ";C$;" Pts":C=C+1:NEXT I
280 DATA "  10","  50"," 100"," 500","1000"
290 COLOR 6,,1:LOCATE 17,19:PRINT "4";
300 COLOR ,,0:PRINT " .. YOU CAN'T":LOCATE 25,20:PRINT "DESTORY"
310 COLOR 4:LOCATE 6,23:PRINT 'PUSH "FIRE" TO START';
320 IF STICK(0)=$20 OR STICK(1)<240 THEN SOUND 1000,2:GOTO 340
330 U=USR($7200,,INT(RND(1)*7+1)):GOTO 320
339 REM ｹﾞｰﾑﾉｼｮｷｾｯﾃｲ
340 S=0:T=1:F=3:COLOR 7,0,0:CLS
350 C=T*2+6:IF C>40 THEN C=40
360 IF C=0 THEN 420
370 FOR I=1 TO C:POKE $73C2,$C+I*6
380 X=INT(RND(1)*28+1):Y=INT(RND(1)*17+4)
390 IF X>=11 AND X<=19 AND Y>=8 AND Y<=16 THEN 380
400 U=USR($73C0,X*$100+Y,($4A+(RND(1)<.5)*2)*$100+$4A+(RND(1)<.5)*2)
410 NEXT I:POKE $76A9,$E+I*6
419 REM ｹﾞｰﾑｶﾞﾒﾝ
420 COLOR 7,0,1:CLS:COLOR ,,0:PRINT "├──────────────────────────────┤
"
430 FOR I=1 TO 22:LOCATE 0,I:PRINT "|";:LOCATE 31,I:PRINT "|";:NEXT I
440 PRINT "├──────────────────────────────┤";
450 LOCATE 0,3:PRINT "├──────────────────────────────┤"
460 COLOR 2:LOCATE 3,1:PRINT "HIGH"
470 COLOR 7:LOCATE 1,2:PRINT RIGHT$("000000"+MID$(STR$(H),2),7)
480 COLOR 5:LOCATE 10,1:PRINT "SCORE"
490 COLOR 7:LOCATE 9,2:PRINT RIGHT$("000000"+MID$(STR$(S),2),7)
500 COLOR 6:LOCATE 17,1:PRINT "STAGE"
510 COLOR 7:LOCATE 20,2:PRINT RIGHT$("0"+MID$(STR$(T),2),2)
520 COLOR 1:LOCATE 24,1:PRINT "FIGHTER"
530 COLOR 7:LOCATE 29,2:PRINT RIGHT$("0"+MID$(STR$(F),2),2)
540 U=USR($76D0)
549 REM ﾒｲﾝﾙｰﾁﾝ
550 ON USR($7700) GOTO 560,580,590,600,610,620,630,690
560 COLOR 7:LOCATE 9,2:PRINT RIGHT$("000000"+MID$(STR$(S),2),7)
570 GOTO 550
579 REM ﾄｸﾃﾝ
580 S=S+1000:C=C-1:GOTO 560
590 S=S+500:GOTO 560
600 S=S+100:GOTO 560
610 S=S+50:GOTO 560
620 S=S+10:GOTO 560
629 REM ﾌｧｲﾀｰｶﾞﾔﾗﾚﾀ
630 F=F-1:COLOR 7:LOCATE 29,2:PRINT RIGHT$("0"+MID$(STR$(F),2),2)
640 FOR I=1 TO 3000:NEXT I:IF F>0 THEN 360
650 COLOR 6:LOCATE 8,13:PRINT "G A M E  O V E R"
660 POKE $C812,14:FOR I=1 TO $FF STEP .2:POKE $C813,I:NEXT I:POKE $C812,0
670 IF S>H THEN H=S:COLOR 7:LOCATE 1,2:PRINT RIGHT$("000000"+MID$(STR$(H),2),7)
680 FOR I=1 TO 3000:NEXT I:GOTO 120
689 REM 1ｽﾃｰｼﾞｸﾘｱｰ
690 B=T*3000+F*300+INT(RND(1)*10)*300:COLOR 3:LOCATE 10,13:PRINT "BONUS ";
700 COLOR 7:PRINT RIGHT$("00000"+MID$(STR$(B),2),6):S=S+B:PLAY "B",0,0,0
710 LOCATE 9,2:PRINT RIGHT$("000000"+MID$(STR$(S),2),7)
720 POKE $C812,14:FOR I=$FF TO 1 STEP -.2:POKE $C813,I:NEXT I:POKE $C812,0
730 F=F+(MOD(T,5)=0):T=T+1:FOR I=1 TO 3000:NEXT I:GOTO 350
```


★こんにちは，ボクはこの春ベーマガ校に入学しました。これからも，よろしくおねがいしま～す。(鳥取県境港市・[illegible]♪13才)……【つぐ美：ベーマガ校ってなにを教えてくれるのかしら？影：ハイ・スコアのだしかた！】

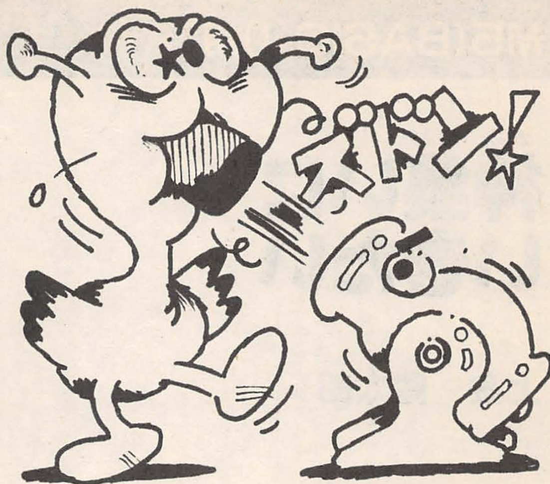
《リスト2》COSMIC BALLのプログラム2（マシン語）

```
7000 00 00 00 00 00 00 00 00
7008 00 00 00 00 10 00 00 00
7010 10 10 10 38 7C FE 10 28
7018 01 02 7C 3C 1C 6C 24 00
7020 20 30 B8 7F B8 30 20 00
7028 00 24 6C 1C 3C 7C 02 01
7030 14 08 7F 3E 1C 08 08 08
7038 00 24 36 38 3C 3E 40 80
7040 00 04 0C 1D FE 1D 0C 04
7048 80 40 3E 3C 38 36 24 00
7050 00 00 00 18 18 00 00 00
7058 00 01 07 0F 1F 3F 3F 7F
7060 3C FF FF FF FF FF FF FF
7068 00 80 E0 F0 F8 FC FC FE
7070 7F 7F FF FF FF FF 7F 7F
7078 FF FF FF FF FF FF FF FF
7080 FE FE DF DF DF DF DE BE
7088 7F 3F 3F 1F 0F 07 01 00
7090 FF FE FF FF FF FF FF 3C
7098 7E FC FC F8 F0 E0 80 00
70A0 3C 7E FB FB FB E7 7E 3C
70A8 00 00 02 00 14 01 28 02
70B0 28 82 10 84 20 02 48 02
70B8 00 80 20 80 28 00 94 00
70C0 48 02 A0 08 42 10 44 00
70C8 40 04 A0 04 41 08 02 90
70D0 4A 00 91 04 21 08 40 12
70D8 28 01 20 04 01 04 01 00
70E0 04 02 09 40 12 40 00 24
70E8 80 08 20 08 40 00 80 00
70F0 4F B7 70 F9 CE C0 00 B6
70F8 70 00 A7 00 08 B6 70 F9
7100 4C B7 70 F9 81 F0 26 EF
7108 39 00 00 00 00 00 00 00
7110 07 0F 01 38 01 37 01 36
7118 01 35 01 34 01 33 01 32
7120 01 31 01 30 01 2F 01 2E
7128 01 2D 01 2C 00 15 10 00
7130 01 13 01 15 01 11 01 14
7138 01 17 01 19 01 13 00 00
7140 01 08 01 03 01 09 01 1A
7148 01 0B 01 14 01 13 01 01
7150 01 19 01 05 01 01 01 12
7158 01 02 01 08 01 01 01 1B
7160 01 16 01 0C 01 05 01 0D
7168 01 04 01 01 01 1B 01 19
7170 01 1E 01 17 01 14 01 0D
7178 01 13 01 1D 01 01 00 00
7180 01 13 01 05 01 10 01 11
7188 01 0E 01 1E 01 13 01 00
7190 01 14 01 18 01 18 01 18
7198 01 15 01 03 01 11 01 0A
71A0 01 01 01 0F 01 0C 01 04
71A8 01 08 01 0B 01 1B 01 17
71B0 01 1A 01 09 01 0C 01 13
71B8 01 07 01 18 01 10 00 00
71C0 01 1F 01 08 01 18 01 07
71C8 01 12 01 09 01 12 01 1E
71D0 01 10 01 0A 01 10 01 1F
71D8 01 09 01 1D 01 00 01 18
71E0 01 0D 01 11 01 14 01 1A
71E8 01 0B 01 16 01 1A 01 16
71F0 01 15 01 1C 01 03 01 1A
71F8 01 1A 01 12 01 00 00 00
7200 CE C5 00 A7 00 08 8C C5
7208 60 26 F8 BD 72 10 39 00
7210 4F B7 72 1E 86 02 B7 72
7218 2E B7 72 3A FE 7F 00 A6
7220 00 81 02 2A 16 86 01 A7
7228 00 BD EB 93 B6 7F 00 A7
7230 00 4A 81 40 26 02 86 47
7238 B7 7F 00 B6 72 1E 8B 03
7240 B7 72 1E 8B 02 B7 72 2E
7248 B7 72 3A 81 01 26 CD 39
7250 F7 72 5A CB 02 F7 72 5F
7258 FF 7F 00 8B 40 B7 7F 00
7260 39 00 00 00 00 00 00 00
7268 00 00 00 00 00 00 00 00
7270 FE 7E 00 A6 00 81 0B 2B
7278 03 7E 73 90 BD E8 CB 96
7280 02 81 EE 27 04 81 FE 26
7288 04 86 1E 20 1A 81 E7 27
7290 04 81 F7 26 04 86 1C 20
7298 0E 81 EB 27 04 81 FB 26
72A0 04 86 1D 20 02 96 01 81
72A8 1C 26 0E B6 7E 02 4C 81
72B0 08 26 01 4F B7 7E 02 20
72B8 31 81 1D 26 0D B6 7E 02
72C0 4A 2A 02 86 07 B7 7E 02
72C8 20 20 81 1E 26 2A FE 7E
72D0 00 4F A7 00 B6 7E 02 BD
72D8 74 00 E6 00 C1 20 2A 0A
72E0 FF 7E 00 C1 0B 2B 03 7E
72E8 73 90 FE 7E 00 8B 02 A7
72F0 00 BD EB 93 86 47 A7 00
72F8 BD E8 CB 96 02 81 F0 2B
7300 0C 96 01 81 20 27 06 4F
7308 B7 7E 06 20 2F B6 7E 03
7310 4D 26 29 B6 7E 06 4D 26
7318 23 4C B7 7E 06 CE 71 10
7320 DF 30 86 01 97 2D 86 59
7328 B7 C8 10 FE 7E 00 FF 7E
7330 03 B6 7E 02 B7 7E 05 BD
7338 73 60 20 03 BD 73 48 BD
7340 72 10 7E 74 50 00 00 00
7348 B6 7E 03 4D 26 01 39 FE
7350 7E 03 A6 00 81 0B 2B 05
7358 4F B7 7E 03 39 4F A7 00
7360 B6 7E 05 BD 74 00 A6 00
7368 81 20 2A 0A 81 14 27 06
7370 81 0B 2B 07 8D 05 4F B7
7378 7E 03 39 FF 7E 03 86 0A
7380 A7 00 BD EB 93 86 47 A7
7388 00 39 00 00 00 00 00 00
7390 86 19 A7 00 BD EB 93 86
7398 42 A7 00 CE 71 40 DF 30
73A0 CE 71 80 DF 32 CE 71 C0
73A8 DF 34 86 01 97 2D 97 2E
73B0 97 2F 86 59 B7 C8 10 86
73B8 07 5F 39 00 00 00 00 00
73C0 B7 7E 00 B6 73 C2 80 02
73C8 B7 73 DA 8B 03 B7 73 DD
73D0 4C B7 73 E2 4C B7 73 E5
73D8 FF 7E 00 F7 7E 00 86 06
73E0 B7 7E 00 B7 7E 00 39 00
73E8 00 00 00 00 00 00 00 00
73F0 00 00 00 00 00 00 00 00
73F8 00 00 00 00 00 00 00 00
7400 4D 26 08 C6 20 09 5A 26
7408 FC 20 44 81 01 26 08 C6
7410 1F 09 5A 26 FC 20 38 81
7418 02 26 03 08 20 31 81 03
7420 26 08 C6 21 08 5A 26 FC
7428 20 25 81 04 26 08 C6 20
7430 08 5A 26 FC 20 19 81 05
7438 26 08 C6 1F 08 5A 26 FC
7440 20 0D 81 06 26 03 09 20
7448 06 C6 21 09 5A 26 FC 39
7450 86 01 B7 7E 07 4F B7 7E
7458 08 86 14 B7 74 60 B6 7E
7460 00 4D 26 03 7E 76 A0 B7
7468 7E 08 81 01 26 03 7E 76
7470 60 B6 74 60 80 04 B7 74
7478 CB B7 75 8C B7 76 17 B7
7480 76 33 4C B7 74 D0 B7 75
7488 91 B7 76 1C 4C B7 74 BF
7490 B7 75 0E B7 75 1C B7 76
7498 43 4C B7 74 C5 B7 75 2F
74A0 B7 75 3D 4C B7 74 ED B7
74A8 75 74 B7 76 1F B7 76 48
74B0 4C B7 74 E1 B7 74 E8 B7
74B8 74 F0 B7 76 4D B6 7E 00
74C0 B7 75 06 B6 7E 00 B7 75
74C8 26 B6 7E 00 97 09 B6 7E
74D0 00 97 0A BD EB 79 BD 75
74D8 A0 4D 27 03 7E 75 E0 B6
74E0 7E 00 4D 27 06 4A B7 7E
74E8 00 20 66 B6 7E 00 B7 7E
74F0 00 4F A7 00 A7 01 A7 02
74F8 A7 20 A7 21 A7 22 A7 40
7500 A7 41 A7 42 96 09 00 4D
7508 26 0A 86 4C B7 7E 00 BD
7510 75 D0 20 10 81 1D 26 0A
7518 86 4A B7 7E 00 BD 75 D0
7520 20 02 97 09 96 0A 00 81
7528 03 26 0A 86 4C B7 7E 00
7530 BD 75 D0 20 10 81 15 26
7538 0A 86 4A B7 7E 00 BD 75
7540 D0 20 02 97 0A BD EB 79
7548 BD 75 A0 4D 27 03 7E 75
7550 E0 86 0B A7 00 4C A7 01
7558 4C A7 02 4C A7 20 4C A7
7560 21 4C A7 22 4C A7 40 4C
7568 A7 41 4C A7 42 BD EB 93
7570 86 47 F6 7E 00 10 A7 00
7578 A7 01 A7 02 A7 20 A7 21
7580 A7 22 A7 40 A7 41 A7 42
7588 96 09 B7 7E 00 96 0A B7
7590 7E 00 7E 76 A0 00 00 00
7598 00 00 00 00 00 00 00 00
75A0 4F E6 00 8D 21 E6 01 8D
75A8 1D E6 02 8D 19 E6 20 8D
75B0 15 E6 21 8D 11 E6 22 8D
75B8 0D E6 40 8D 09 E6 41 8D
75C0 05 E6 42 8D 01 39 C1 0A
75C8 26 01 4C 39 00 00 00 00
75D0 CE 71 2D DF 34 86 01 97
75D8 2F 86 59 B7 C8 10 39 00
75E0 86 15 A7 00 4C A7 01 4C
75E8 A7 02 4C A7 20 4C A7 21
75F0 4C A7 22 4C A7 40 4C A7
75F8 41 4C A7 42 BD EB 93 86
7600 42 A7 00 A7 01 A7 02 A7
7608 20 A7 21 A7 22 A7 40 A7
7618 96 0A B7 7E 00 B6 7E 00
7620 B7 7E 07 4A 81 01 26 1E
7628 BD EB 79 86 21 08 4A 26
7630 FC FF 7E 00 B6 7E 05 C6
7638 04 4A 2A 02 86 07 5A 26
7640 F8 B7 7E 00 86 01 B7 7E
7648 00 86 01 B7 7E 00 CE 71
7650 30 DF 32 86 01 97 2E 86
7658 59 B7 C8 10 7E 76 A0 00
7660 B6 74 60 80 04 B7 76 77
7668 B7 76 8F 8B 02 B7 76 7D
7670 8B 02 B7 76 8A FE 7E 00
7678 4F A7 00 B6 7E 00 BD 74
7680 00 A6 00 81 20 2B 06 4F
7688 B7 7E 00 20 0E FF 7E 00
7690 86 14 A7 00 BD EB 93 86
7698 46 A7 00 7E 76 A0 00 00
76A0 B6 74 60 8B 06 B7 74 60
76A8 81 00 27 03 7E 74 5E BD
76B0 73 48 B6 7E 08 4D 26 04
76B8 86 08 20 03 B6 7E 07 5F
76C0 39 00 00 00 00 00 00 00
76C8 00 00 00 00 00 00 00 00
76D0 CE C2 B0 FF 7E 00 86 02
76D8 A7 00 BD EB 93 86 47 A7
76E0 00 4F B7 7E 02 B7 7E 03
76E8 B7 7E 04 B7 7E 05 B7 7E
76F0 06 39 00 00 00 00 00 00
76F8 00 00 00 00 00 00 00 00
7700 CE C1 81 A6 00 81 20 2A
7708 07 81 15 2B 03 4F A7 00
7710 08 8C C3 DF 26 ED 7E 72
7718 70 00 00 00 00 00 00 00
7720 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF
7728 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF
7730 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF
7738 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF
7740 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF
7748 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF
7750 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF
7758 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF
7760 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF
7768 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF
7770 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF
7778 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF
7780 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00
```


★THEサスペンス「恐怖じいさんの亡霊」：今日，富士山のぼれ。（宮城県仙台市・黒田義昌13才）……【編：恐怖じいさんといえば，この人でーす。Dr.D：えー，恐怖じいさんのーなにいわせるんだ?!編：のぼせてる。】

移植版 エイリアン・ボム ALIEN BOMB

B.B.K

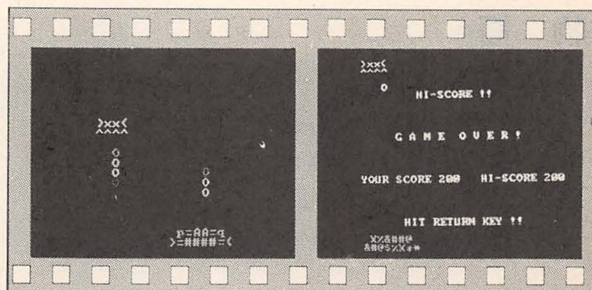


◆はじめに◆

このゲームは，BASICマガジンDELUXEの294ページに載っているPC－8001用の「ALIEN BOMB」を移植したものです。

◆ゲームのやりかた◆

上に飛んでいるエイリアンを，砲台で撃ち落としてください。砲台は，1で左，3で右に動きます。スペース・キーで弾丸が撃てます。弾丸は，ギャプラスのサイドワインダーのように，砲台の動きに合わせて左右に移動します。RUNすると，すぐにゲームが始まります。



《写真1》弾丸をうまく操って攻撃します　《写真2》あーあ，ゲーム・オーバー

CHECKER FLAG

Dr.D：JXは，こんなゲームしかできないのかね。

編：でもJXは，グラフィックを使うと文字がデカクなるし，キャラの種類が少ないんですよ。

Dr.D：それでは，キャラクタを使ったゲームは作りにくくなるな。

編：JXのユーザー諸君，投稿が少ないですよ。このままだとランダム・コーナーにまわしちゃうぞー。



移植版 ALIEN BOMBのプログラム・リスト

```
10 SCREEN 0:KEY OFF:WIDTH 40,25:DEFINT A-Z
20 N=4:X=20:SC=0
30 CLS
40 Y=21
50 X1=RND(1)*30+1:Y1=RND(1)*19+1:B=Y1+3
60 COLOR 6:LOCATE Y1+1,X1+1,0:PRINT">xx<";
70 LOCATE Y1+2,X1+1,0:PRINT"^^^^^";
80 FOR I=0 TO 50
90 A$=INKEY$
100 X=X-(A$="1")*(X>2)+(A$="3")*(X<28)
110 COLOR 2:LOCATE 23,X+2,0:PRINT" p=AA=q ";
120 LOCATE 24,X+1,0:PRINT" >=####=< ";
130 IF A$=" " THEN F=1
140 COLOR 7
150 IF F=1 THEN LOCATE Y+1,X+5,0:PRINT"O";:LOCATE Y+2,X+4,0:PRINT"   ";:IF Y<Y1+
2 THEN F=0:LOCATE Y+1,X+4,0:PRINT"   ";:Y=21:GOTO 220 ELSE Y=Y-1
160 LOCATE B+1,X1+2,0:PRINT"O";:LOCATE B,X1+2,0:PRINT"   ";:IF B>21 THEN LOCATE
B+1,X1+2,0:PRINT"  ";:B=Y1+3:GOTO 280 ELSE B=B+1
170 NEXT
180 LOCATE Y1+1,X1+1,0:PRINT"    ";
190 LOCATE Y1+2,X1+1,0:PRINT"    ";
200 LOCATE B,X1+2,0:PRINT"   ";
210 GOTO 50
220 IF X1-X<1 OR X1-X>4 THEN 180
230 COLOR 5:LOCATE Y1+1,X1+1,0:PRINT">xx<";
240 LOCATE Y1+2,X1+1,0:PRINT"^^^^^";
250 FOR T=0 TO 5:BEEP:NEXT
260 SC=SC+100
270 GOTO 180
280 IF X-X1>0 OR X1-X>7 THEN 170
290 COLOR 4:LOCATE 23,X+3,0:PRINT"X%&##@";
300 LOCATE 24,X+2,0:PRINT"&#@$%X¥*";
310 FOR T=0 TO 5:BEEP:NEXT
320 N=N-1:IF N>=1 THEN 30
330 COLOR 7:LOCATE 11,11:PRINT"G A M E  O V E R !"
340 IF SC> HI THEN HI=SC:LOCATE 6,14,0:PRINT"HI-SCORE !!"
350 LOCATE 16,6,0:PRINT"YOUR SCORE";SC;"  HI-SCORE";HI
360 LOCATE 21,12:PRINT"HIT RETURN KEY !!"
370 IF INKEY$=CHR$(13) THEN 20 ELSE 370
```

神集(かみつど)いにいきたい

上金　健太郎



物　語

ある日，いなかの道ばたでコックリコックリい眠りしていた〝じぞやん〟(お地蔵さんの名)のところへ，〝神集い〟(神さまたちの会議)の招集状がまい込んできました。それによると，近ごろ幽霊が悪さばかりしているので，いっちょこらしめてやろうということを，話し合うそうです。

なにはともあれ，〝じぞやん〟は〝神集い〟の会場への，秘密のぬけ穴がある墓地にいきました。すると，そこには幽霊たちがゆく手をはばんでいたのです！

《第1表》変数表

XX，YY	じぞやんの位置
X( )，Y( )	幽霊の位置
HX，HY	ぬけ穴の位置
KX，KY	いき止まり用のさくの位置
DX，DY	じぞやんの移動量
D1，D2	幽霊の移動量
T	時間
SC	スコア
R	ラウンド
J	残りのじぞやん
JC	じぞやんのスプライト番号
I，K，G	ループ・カウント

遊びかた

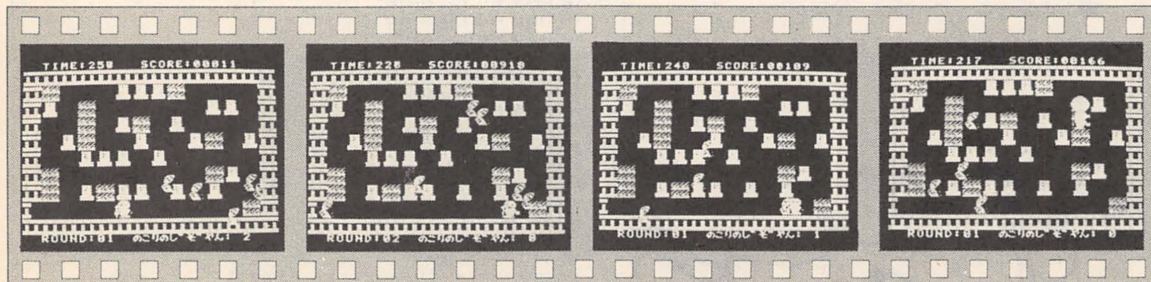
というわけで，あなたは↑↓←→で〝じぞやん〟を操つり，幽霊たちにつかまらないように，時間内に〝神集い〟の会場への，秘密のぬけ穴を捜すのです。

ぬけ穴は，墓地内のどれか一つのお墓の下にあります。捜しかたは，お墓一つずつを，正面から↑でつっついていくとわかります。

ぬけ穴が見つかると，1ラウンド・クリアです。ぬけ穴の位置は，毎回変わっていきます。幽霊につかまるか，タイムが0になるとミスとなり，〝じぞやん〟が

《第2表》スプライト

0～3	幽霊
4	じぞやん①
5	じぞやん②
6	じぞやんのよだれかけ，つえ



《写真1》さあ，神集いにいきましょう！

《写真2》おっと，幽霊が近づいてきた

《写真3》あらら，つかまってしまった！

《写真4》やっとみつけた，ぬけ穴です

★花さかじじいのはなし：(ポチ)ここほれワンワン！(じじい)よくやったポチとだきつく。(ポチ)はなさんかじじい！(千葉県市原市・田中克実)……【影：こぶとりじいさん：むかし，海でこぶをとるじいさんのこと。】

１人減ります。

３回ミスすると，ゲーム・オーバーです。得点は，〝じぞやん〞が１歩歩くごとに１点，ぬけ穴を見つけると300点＋残りのタイム×２点が入ります。

ちなみに，２ラウンドごとに墓地内にいき止まりができて，難しくなります。

参考

ベーマガ83年10月号「みどりさん今いくよ」

CHECKER FLAG

編：BASIC－Iのユーザーのみなさん，がんばってプログラムを送りましょう。でないと，たいへんなことに……。

Dr.D：少ない投稿ではあるが，この作品はレベルが高いぞ。シリーズ化したらいいな。

《リスト２》メイン・プログラムのリスト

```
10rem がみっど゛いにいきた～い!(LIST2)
20 print "▩":mag 2:dim X(3),Y(3)
30 print cursor(10,15);"HIT [S] KEY!":if inkey$<>"s" then go
to 30
40 print cursor(11,7);"                 " cursor(10,15);"
  "
50 let R=1:for G=1 to 5:gosub 400
60 print cursor(KX,KY);" ↓← ":next
70 print cursor(10,22);"01" cursor(26,22);"2":let SC=0:let J
=2:let JC=4
80 let HX=rnd(11)*2+4:let HY=rnd(6)*2+5:if vpeek(&3800+HY*32
+HX)<>132 then goto 80
90 let HX=HX*8:let HY=HY*8:print cursor(10,22)right$("0"+num
$(R),2)
100 let XX=24:let YY=144:loc JC to XX,YY:loc 6 to XX,YY
110 for I=0 to 3:let X(I)=I*24+88:let Y(I)=112:loc I to X(I)
,Y(I):next:let T=300
120 for I=0 to 3
130 let Z=rnd(3):if Z=0 then let D1=8 else if Z=1 then let D
1=-8 else if Z=2 then let D2=8 else let D2=-8
140 if vpeek(&3800+(Y(I)+D2)*4+(X(I)+D1)/8)<>32 then goto 17
0
150 let X(I)=X(I)+D1:let Y(I)=Y(I)+D2:loc I to X(I),Y(I)
160 if(abs(X(I)-XX)<9)*(abs(Y(I)-YY)<9)then goto 320
170 next
180 let T=T-1:let S=peek(&702B)
190 if S=55 then let DX=8:let A=1:let B=32
200 if S=54 then let DX=-8:let A=0:let B=32
210 if S=46 then let DY=8:let A=32:let B=1
220 if S=51 then let DY=-8:let A=0:let B=1:goto 250
230 if(DX=0)*(DY=0)then goto 300
240 goto 270
250 if(XX=HX)*(YY+DY=HY)then goto 340
260 if vpeek(&3800+(YY+DY)*4+XX/8)=132 then for I=200 to 255
:out 32,I:next
270 let UP=&3800+(YY+DY)*4+(XX+DX)/8+A:if(vpeek(UP)<>32)+(vp
eek(UP+B)<>32)then goto 300
280 let SC=SC+1:loc JC to 500,500:if JC=4 then let JC=5 else
 let JC=4
290 let XX=XX+DX:let YY=YY+DY:loc JC to XX,YY:loc 6 to XX,YY
295 out &20,&80:out &20,&00+JC*2:out &20,&90:out &20,&0F
300 let DX=0:let DY=0:print cursor(9,1)right$("00"+num$(T),3
)"→→→→→→→→→→" right$("0000"+num$(SC),5)
310 if T<>0 then goto 120
320 print "▩":for I=0 to 4000:next:let J=J-1:if J>=0 then pr
int cursor(25,22);J:goto 100
330 for I=0 to 6:loc I to 500,500:next:print cursor(11,7);"G
AME  OVER":goto 30
340 for I=0 to 4:for K=0 to 225:out 32,K:next:next
350 print cursor(HX/8,HY/8);"▼↑←←▲":gosub $S
360 loc JC to HX,HY:loc 6 to HX,HY:gosub $S
370 loc JC to 500,500:loc 6 to 500,500:gosub $S
380 print cursor(HX/8,HY/8);"▲↑←← ▩"
390 let R=R+1:let SC=SC+300+(T*2):let G=(R-1)/2:if(G=0)+(G>5
)then goto 80
400 if G=1 then gosub 420 else if G=2 then gosub $K1 else if
 G=3 then gosub $K2 else if G=4 then gosub 430 else gosub $K
3
410 if R=1 then return else print cursor(KX,KY);"▼↓←▲":goto
80
420 let KX=17:let KY=10:return:$K1:let KX=18:let KY=14:retur
n:$K2:let KX=18:let KY=6:return
430 let KX=22:let KY=12:return:$K3:let KX=11:let KY=18:retur
n
440$S:for I=0 to 1500:next:return
```



《リスト１》キャラ定義のプログラム・リスト

```
10rem がみっど゛いにいきた～い!(LIST1)
20 print "▩▩▩▩":poke &701A,16
30 for I=128 to 134:read A$,B$:for K=1 to 3
40 stchr A$ to I,K:stchr B$ to I,K+3:next:next
50 for I=252 to 255:for K=4 to 6
60 stchr rpt$(8,"a0")to I,K:next:next
70 for I=0 to 15:read A$:stchr A$ to I:next
80 for I=0 to 3:scod I,0:scol I,&07:next:scod 4,4:scod 5,8:s
cod 6,12:scol 4,&0E:scol 5,&0E:scol 6,&08
90 for I=2 to 29:print cursor(I,2);"■↓←○" cursor(I,20);"■↓←○
":next
100 print cursor(4,1);"TIME:          SCORE:" cursor(4,22);"ROUN
D:     のこりのじ゛ぞ゛やん:"
110 view 2,4,30,20
120 print "■♠♠         ♣┻♣┻♣┻♠♠              ■"
130 print "○○♠♠        ～┳～┳～┳♠♠             ○○"
140 print "■♣┻    ♠♠                  ♣┻♣┻    ■"
150 print "○○～┳  ♠♠                  ～┳～┳  ○○"
160 print "■      ♠♠  ♣┻♠♠   ♣┻               ■"
170 print "○○     ♠♠  ～┳♠♠  ～┳              ○○"
180 print "■    ♣┻♠♠      ♣┻      ♣┻♠♠   ♣┻■"
190 print "○○   ～┳♠♠     ～┳     ～┳♠♠  ～┳○○"
200 print "■       ♣┻♣┻♣┻   ♣┻               ■"
210 print "○○      ～┳～┳～┳  ～┳              ○○"
220 print "■♠♠                      ♠♠♠┻    ■"
230 print "○○♠♠       ちょっとまっててね!  ♠♠～┳  ○○"
240 print "■♠♠   ♣┻♠♠♣┻♣┻   ♣┻   ♣┻      ■"
250 print "○○♠♠  ～┳♠♠～┳～┳  ～┳  ～┳      ○○"
260 print "■                             ♠♠■"
270 print "○                             ♠♠○○"
280 view:print "▩":chain
290 data 00ffffffff3c3c3c,0080806060106060
300 data 3c3c3c3c3cffffff,6060606068806060
310 data 1166ccbbf67fffff,2020202020202020
320 data 000f0f0c0f0c0d0e,00f0e0e0e0e0e0e0
330 data 0f0e0f3f3f3f3f00,e0e0e0f0e0e0e000
340 data 00f0f0b070f070f0,00f0e0e0e0e0e0e0
350 data 70f0f0fcfcfcfc00,e0e0e0f0e0e0e000
360 data 000305040f0f0b0f,061f232f181b0f07,f838c8f07020c080,
000080c8c0e0e4f0
370 data 070e1f191b1c0c07,1c1c0c4f07071f1f,e0f0f898d83830e0,
383837f7e7e0c0f0
380 data 070e1f191b1f0e07,1c1cecefe707030f,e0f0f898d8f870e0,
383830f2e0e0f8f8
390 data 0000000040e0e040,4343430040404040,0000000000000000,
c0c0c00000000000
```

評…なんてことをさせるんだ!!（影）

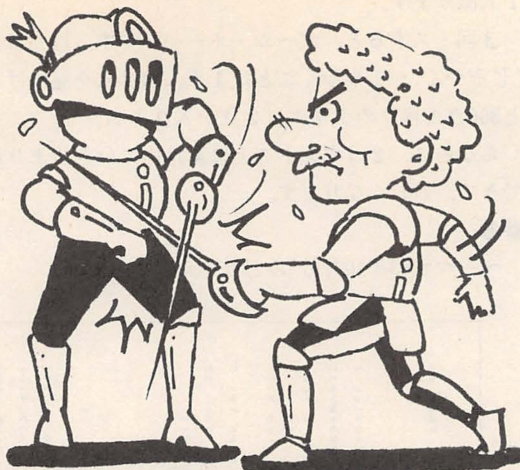


★**奇人変人（野球編）**：フォアボールで１塁へヘッドスライディングする人は奇人，それを見て〝アウト〞という審判は変人。（静岡県三島市・**中村裕之15才**）……【**影：変人：よくはれましたね。奇人：たたくからですよ。**】

DEITY

ディーティ

出口　幸宏



ロードのしかた

まず，電源を一度切ってから，電源を入れてください。CHAINRETURNで，3本のプログラムを順にロードします。

タイトルが表示され，テーマ音楽が鳴り始めますので，どれかキーを押してください。

あそびかた

1で剣，2でタテがでます。カーソル・キーで，前後に移動します。

狼は，剣で4回さすとPOINTになり，敵の戦士は，剣を使うので注意しましょう。

なお，コウモリは，とつぜん急降下攻撃をしかけてきます。

剣とタテを上手に使って，高得点をだしてください。

プログラムについて

プログラムは，M5のメモリのつごうにより，3本にわかれてしまいました。それぞれ，マシン語，FONT，メインです。

FONTプログラムは，作者が未熟のため，今回GAMEに登場できなかったキャラクタがあります。

これらのキャラクタの利用法は

1．自作プログラムに使い，BASICマガジンに登場させる。

2．このキャラクタを神として敬い，信者を集めて宗教をつくる。

3．友達に，そのキャラクタの身の上話をしてやり，社会のきびしさを教えてやる。

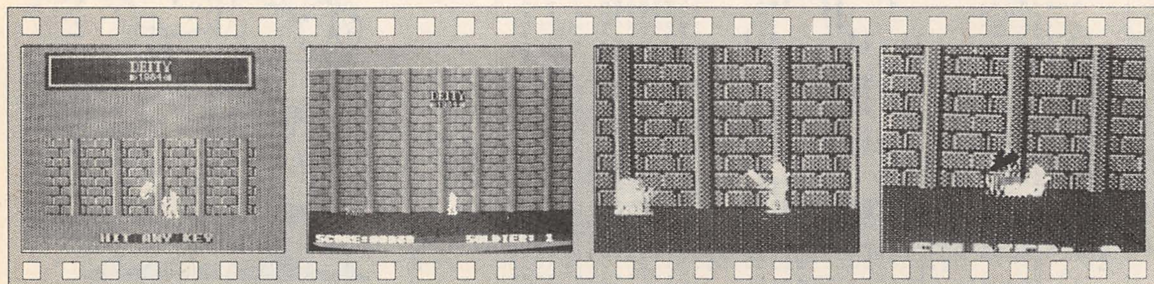
4．じっと見つめて，自律神経をおかしくさせる。

マシン語部分は，横ドット・スクロールと，英数字のFONTの書き換え用ですが，M5にはキャラクタ定義機能があるため，実はドット・スクロールは，一

CHECKER FLAG

Dr.D：ハイ・レベルの作品だな。ここまでくるとプロのテクニックというべきか。実によくできとるぞ。

編：出口氏は，M5ユーザーならおなじみの「LAST　CHARGE」の作者です。その作品のできばえに，編集部一同おどろかされています。また，ヨロシク！



《写真1》タイトル画面。キレイだ！

《写真2》勇ましい戦士の行進。左から狼がー

《写真3》こんどは敵戦士と戦う。剣をぬけ！

《写真4》イテテ，コウモリに襲われた！

★それでは，いつものようにOFコーナーの時間です。種類は雑誌です。発行日は毎月10日です。値段は350円です。それでは，おやすみなさーい。(奈良県橿原市・おお！ぴいぴ♡15才)……【編集長：255,000部発行です。】

部分だけスクロールさせることで，全体がスクロールしているように見せかけているだけなのです。

このことに気づいている人もいたと思いますが，これならMSX，SC－3000，JR－100，200，VIC，C－64など，キャラクタ定義のできる機種で可能なはずです。ぜひチャレンジしてみてください。

しかし，FP－1100など，ソフトで定義機能のある機種ではできません。

《リスト1》マシン語のプログラム・リスト

```
100!  ********************************
110!  SORD M5 GAME PROGRAM 'DEITY'
120!  ********************************
130 print "USL":stchr:print "UTL":stchr
140 clear,&8DFF:restore:AD=&8E00
150 read D$:if D$="**" then goto 180
160 poke AD,val("&"+D$):AD=AD+1
170 goto 150
180 stchr:call &8E68:call &8E68
190 pokew &8E6D,&3100:call &8E68
200 locate 12,11:print "LOADING NOW■"
210 chain
220!  ********************************
230 data f3,2a,60,8e,11,80,00,06
240 data 10,c5,e5,af,00,00,06,04
250 data cd,50,8e,1f,f5,cd,40,8e
260 data 19,f1,10,f4,e1,00,00,00
270 data 30,08,cd,50,8e,f6,80,cd
280 data 40,8e,23,c1,10,db,fb,c9
290 data 00,00,00,00,00,00,00,00
300 data 00,00,00,00,00,00,00,00
310 data f5,7c,f6,40,0e,11,ed,69
320 data ed,79,f1,d3,10,c9,00,00
330 data 0e,11,ed,69,ed,61,f5,f1
340 data db,10,c9,00,00,00,00,00
350 data 00,2e,00,00,00,00,00,00
360 data f3,01,f8,02,21,00,29,c5
370 data cd,50,8e,57,1f,b2,cd,40
380 data 8e,23,c1,0b,78,b1,20,ef
390 data fb,c9,00,00,00,00,00,**
400!  ********************************
410!     8E00 - SIDE   SCROOL
420!     8E40 - VDP    WRITE
430!     8E50 - VDP    READ
440!     8E68 - CHANGE FONT
450!  ********************************
```

《リスト2》FONTのプログラム・リスト

```
100!==================================
110!          'DEITY'
120!    SET SPRITE AND CHR FONT
130!
140!==================================
150!
160 erase:mag 2
170!
180   CH=0:restore 340
190    read D$:if D$="**" then goto 220
200 stchr D$ to CH:CH=CH+1:goto 190
210!
220  restore 560
230    read CH:if CH=999 then goto 290
240    read D1$,D2$,D3$,D4$
250 stchr D1$ to CH,1:stchr D2$ to CH+1,1
260 stchr D3$ to CH+16,1:stchr D4$ to CH+17,1
270    goto 230
280!
290 restore 620
300 for SN=0 to 9
310 read CH:scod SN,CH:scol SN,15:next SN
320 chain
330!■(((((( SPRITE FONT DATA ))))))■
340 data 0000000000000000,0000303070307030703,0000000000000000,
00000080C0C0D0A0
350 data 03070707D010303,0101000000000003,C0E0E0E0A0E0C0C0,
808080C0E0A0C080
360 data 0303070707070B06,040C180804040001,80C0C0C0C080C0C0,
C0C0C040404040C0
370 data 0303070707030707,06060C0808080818,80C0C0C0C080C0C0,
C0C0C0C040202060
380 data 0307070F1F030707,0F0D1C18180C041E,80C0C0C040C0C080,
C0C0C0E060203070
390 data 0000000000000000,00000112BBEFDFFB,0000030387C3C7C,
39FEFCFCECCCD838
400 data 0000000000000000,0000000000000000,206060E0E020F0F0,
E0E0E06060602020
410 data 0607030100000000,0000000000000000,000080C0E0681028,
0000000000000000
420 data 0000000000000000,0000000000000000.1010302060604040,
6060606020301010
430 data 00000000000020FF,2000000000000000,00000000000006FC,
0600000000000000
440 data 183C383C183C7E7E,7B3F3C366263C2E3,0000000010204080,
0000000000000080
450 data 000000030707677F,3F0F0F1E3F61C0E0,0000000080008000,
C0FF400080C0C070
460 data 00010707F0F0E0F,1F1D1A0100000000,0080C0E0800040E0,
C080000000000000
470 data 000000000307070F,07070F0C00000000,00000010387CFCF8,
E8D0400000000000
480 data 000000000000003F,7F7FFFBD3C766613,0000000000000E4FC,
FEFFFEFE070301000C
490 data 00010103070F0F1F,1F0F1E3E3C19180E,0000E0F0C0E080F0,
8840000000800000
500 data 0806071F27070F1F,1F3F3F3D7D6C031B,000000C000808080,
C0C0E0D080000080
510 data 0C061F27070B1F1F,1F3F3F3D7D6C031B,00E0F0F0E0E0E0A0,
8080808000000080
520 data 00050A0810010214,00000110D0A0000,0000000020408000.
0050280040002000
530 data 0000000000000000,00403F4000000000,0000000000000000,
0020F02000000000
540 data **
550!■(((((( CHR FONT DATA ))))))■
560   data &c0,7FD5AAD5AAD5AA00,F152AA52AA52AA00,E657A657A657
A607,FE57AE57AE57AE07
570   data &e0,A745A245A245A240,A645A245A245A240,FE55AA55AA55
AA00,3F556A556A556A00
580 data &c2,F964626262626264,F90000D1E8F4E8D0,FBC9C1D1F1D1C
1C9,FB008C92928E928C
590 data &e2,DF96868686868686,CF00619365979161,A1A112120C0C0
C0C,1E00000B17AF170B
600 data 999
610!■((( SPRITE NUMBER ))))■
620 data &00,&04,&18,&24,&28
630 data &30,&38,&40,&48,&4c
```



★どうです。ボクの字きれいでしょ！みんなから活字みたいだっていわれるんですよ。ハハハ……。(佐賀県鳥栖市・松隈　剛14才)……【影：ハハ，でも個性があるほうがいいよな。編：影さんのは個性よりせこいんです。】

by 幸宏

評…真実のさけび、グエッ!!（編）

ボクは影くん by スカイバード

by スカイバード

《リスト3》メイン・プログラムのリスト

```
100 print "■■■":gosub 1120:goto 1350
110 gosub 1210:event 10
120 on event gosub 350
130 on coinc gosub 750
140 coinc on:event on
150!===== KEY =====
160 K=inkey(0):if K=0 then F=0:goto 160
170 if K1<>K then F=0
180 K1=K
190 if K=11 then gosub 1680
200 if(F=0)*((K=9)+(K=10))then goto 300
210 DF=(K=54)-(K=55)
220 if DF=0 then goto 160
230!===== MOVE BACK =====
240 XM=XM+DF*2:if XM<125 then XM=125:SS=1 else SS=0:if XM>18
0 then XM=180
250 ST=ST-DF:if ST=1-DF*2 then play "o3s1h7e+16":ST=ST+DF*3
260 scod 1,ST*4+4:move 0 on XM,130
270 if SS=0 then sleep 1,4:goto 160
280 call &8E00:SC=SC+1:gosub 1050
290 sleep 1,2:goto 160
300!===== BUKI =====
310 play "o3s1h8c+16","o4s1h5d-16"
320 scod 2,&18+(K-9)*4:scod 1,&10:loc 2 to XM-10,143
330 for T=0 to 99:if inkey(0)=0 then T=100:next T else next
T
340 erase 2:scod 1,&04:ST=1:F=1:goto 160
350!===== ENEMY =====
360 KF=-KF:scod 5,&32+KF*2
370 if MK>0 then W1=W1+1:if W1>30 then W1=0:KK=0:MK=0:loc 5
to rnd(200),1:goto 400 else goto 420
380 if status(5)=1 then goto 420
390 if KK=1 then move 5 step 0,-3,1:KK=0:goto 420
400 move 5 to 10+rnd(200),50+rnd(50),3
410 if rnd(2)=1 then move 5 to XM,140,1:KK=1
420 on TYPE+1 goto 430,480,550
430 W=W+1:if W>20 then W=0 else sleep 1,2:return
440 TYPE=rnd(1)+1:on TYPE gosub 470,540
450 goto 420
460!----------
470 OC=0:OX=0:OF=0:DY=0:scod 6,OP:scol 6,6:return
480 OX=OX+3-(K=54)*2:if OX>250 then TYPE=0
490 if OF=1 then KA=KA+20:DY=sin(27,KA):if KA=180 then DY=0:
OF=0:scod 6,OP
500 if(OF=0)*(rnd(15)=3)then OF=1:KA=0:scod 6,OP+4
510 vpoke &3B18,146-DY:vpoke &3B19,OX
520 return
530!----------
540 SX=0:SF=0:scod 4,SP:scol 4,15:vpoke &3B10,146:vpoke &3B1
1,SX
550! IF K=54 THEN S1=4
560 SX=SX+(3*abs(SX<130))+(abs(SX>=130)*S1):if SX>250 then T
YPE=0
570 if SF=1 then WA=WA+1:if WA>VC then WA=0:scod 4,SP:SF=0:S
1=rnd(2)-1
580 if(SF=0)*(rnd(6)=1)then SF=1:scod 4,SP+4:S1=4:VC=rnd(5)+
1
590 vpoke &3B11,SX
600 return
610!===== YARARETA! =====
620 event off:erase 0:scod 1,&14:sg 3,7,15
630 move 2 step 1,-2,1
640 for Q=0 to 2:for I=0 to 60 step 1:sg 2,I,0:next I,Q:sg 3
,,0:sg 0,,0:sleep 2
650 MS=MS-1:if MS<0 then goto 1060
660 locate 26,23:print MS:
670 erase:scod 1,&10:move 0 on 150,130
680 event on:XM=150:TYPE=0:MK=1:scod 1,16
690 sleep 1:return
700!===== SORD SOUND =====
710 TYPE=0
720 event off:sg 3,7,15:for I=200 to 2 step-2:sg 2,I,0:next
I:sg 3,7,0:sg 0,,0
730 erase CR:event on
740 gosub 1050:event on:return
750!=====
760 Q=0
770 CR=coinc(Q,4,9):if CR=-1 then goto 780 else goto 790
780 Q=Q+1:if Q<3 then goto 770 else return
790 if(K=9)*(F=0)then goto 830
800 if(K=10)*(F=0)then goto 880
810 if Q<3 then goto 990 else return
820!=====
830 on CR-3 goto 840,860,870
840 play "s1o7c16"
850 SX=SX-12:vpoke &3B11,SX:return
860 move 5 to XM-30,130,1:KK=0:return
870 OX=OX-12:vpoke &3B19,OX:return
880!=====
890 on CR-3 goto 900,930,950
900 if SF=0 then SC=SC+80:gosub 700:erase 4:return
910 play "s1o7d16":SX=SX-4:vpoke &3B11,SX
920 erase 2:scod 1,&04:ST=1:F=1:return
930 move 5 step 0,3,1:SC=SC+20:gosub 720:MK=1
940 erase 2:scod 1,&04:ST=1:F=1:return
950 play "o4s1a32":OC=OC+1:scol 6,9+OC*2
960 if OC=4 then SC=SC+50:scol 6,6:gosub 700:OC=0:erase 4:re
turn
970 OX=OX-2:vpoke &3B19,OX
980 erase 2:scod 1,&04:ST=1:F=1:return
990!=====
1000 on CR-3 goto 1030,1020,1010
1010 gosub 610:SF=0:return
1020 move 5 step 0,-5,1:gosub 610:return
1030 if SF=0 then SF=1:goto 840 else gosub 610:return
1040!===== SCORE =====
1050 locate 7,23:print right$("0000"+num$(SC),5)::return
1060!===== GAME OVER =====
1070 event 5:event on
1080 locate 11,8:print "GAME→→OVER"
1090 locate 8,10:print "PUSH RETURN KEY."
1100 if inkey(0)<>8 then call &8E00:goto 1100
1110 run
1120!===== INIT =====
1130 SP=&28:KP=&30:OP=&38
1140 KF=1:BF=1:MK=1:XM=150:MS=2
1150 BA$="たみ※ーちむ●￣":TI$="つめ●￣ても◆■"
1160 randomize(val(right$(time$,2)))
1170 scod &06,OP+4:scol &06,15
1180 scod &01,16:scol &04,1:scol &05,1
1190 joint 1 to 0,3:console 0,1
1200 return
1210!===== SCREEN MAKE =====
1220 print "■■■":erase:bcol 4
1230 color &21,&C2:view 0,2,31,23
1240 cls &21:view
1250 for I=&C0 to &F0 step &10:color I,&3C:next I
1260 for I=&28 to &5F step &08:color I,&F2:next I
1270 for Y=2 to 18 step 2
1280 for X=0 to 28 step 4
1290 locate X,Y:mprint(4,2):BA$
1300 next X,Y
1310 locate 14,5:mprint(4,2):TI$
1320 locate 1,23:print rpt$(30," "):
1330 locate 1,23:print "SCORE:"::gosub 1050:locate 18,23:pri
nt "SOLDIER: 2":
1340 move 0 on XM,130:return
1350!===== DEMO =====
1360 print "■■■":bcol 13:erase
1370 on key gosub 1650:move on
1380 stchr "aa55aa55aa55aa55" to &21,1
1390 for I=&20 to &FF step 8:color I,&96:next I:cls &21
1400 view 5,3,31,23
1410 print "┌"+rpt$(18,"─")+"┐"
1420 print "│"+rpt$(18," ")+"│"
1430 print "│"+rpt$(18," ")+"│"
1440 print "└"+rpt$(18,"─")+"┘"
1450 locate 8,1:mprint(4,2):TI$:view
1460 for X=5 to 22 step 4:for Y=12 to 18 step 2
1470 locate X,Y:mprint(4,2):BA$:next Y,X
1480 locate 10,22:print "HIT ANY KEY"
1490 move 0 on 130,130:loc 2 to 121,144
1500 loc 6 to 110,130:key on:for I=0 to 2000:next I
1510 play "o0*T120v15o4s0h7","v15O3s0h8"
1520 play "L4e+EDF8D8C8F8ADF2"
1530 play,"L4D-RREEDDF2"
1540 for J=1 to 2:for I=1 to 2
1550 play "L8dddEFGGEEFEGFAG4"
1560 play,"L4AABEAABG4"
1570 play "L8dddEFGGEEFEGFED4"
1580 play,"L4AABEAABD4"
1590 next I
1600 play "o3*","s1o3*":next J
1610 play "o0*","o0*"
1620 play "o4o0*L4H7dd18eeggffefD2"
1630 play,"o3s0L4H8ee18ddegggbbD2"
1640 goto 1510
1650 key off:pokew &7067,0:pokew &7075,0
1660 return 110
1670!===== SLEEP =====
1680 event off:coinc off:move off
1690 play "o5l16s1edba":sleep 1,30
1700 if inkey(0)=0 then goto 1700
1710 event on:coinc on:move on
1720 return
```

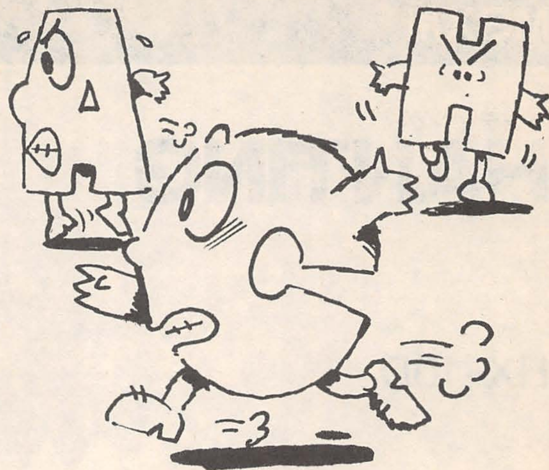
★THIS IS A BOOK。（宮崎県日南市・柔道部の中島14才）……【影：なるほど、ディス・イズ・ア・ブスか。失礼だよな，つぐ美ちゃん？ガツーン◎☆つぐ美：まったくもー。ブックです！影：ブクブクだ〜〜な。】

MAXマシン(ミニベーシック)用

MAX-RPG

（マックス アール ピー ジー）

てつろうくん



最初に

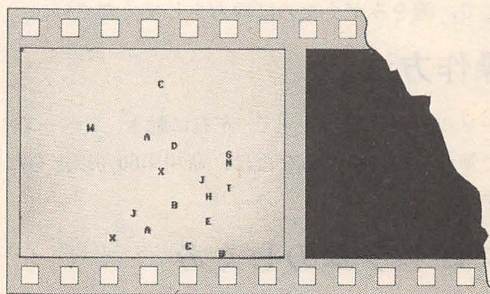
このゲームは，いちおうＲＰＧ(ロールプレイング・ゲーム）です。つぎつぎと出現する敵をやっつけて，自分のキャラクタを成長させていってください。でてくるキャラクタは，ＡからＺの26種類のアルファベットで，Ａが一番弱くてＺが一番強くなっています。

遊びかた

自分のキャラクタは，画面のまん中より少し上のほうで点滅している〝Ｃ〟です。[Ｚ]と[Ｘ]のキーで，左右に動かしてください。敵とは，敵がちょうど自分の横にきたときに体当たりして戦います。しかも，その敵が自分と同じか，それよりも弱くないとダメです。再ゲームは[RETURN]キーを押してください。

最後に

敵を２～４ヒキやっつけるたびに，自分のキャラクタがＣ→Ｄ→Ｅ……と強くなっていきます。最強のＺをめざして，がんばってください。



《写真１》弱い敵に体当たり！　なんとＲＰＧなのだ

MAX-RPGのプログラム・リスト

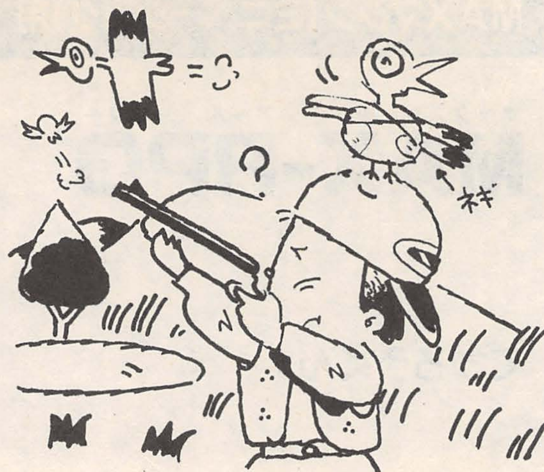
```
10 PRINT"CDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDD":X=20:
Z=1304:C=30:S=0
20 IFPEEK(Z+X)<>32THENQ=300:GOTO60
30 POKEZ+X,C/10:A=INT(RND(1)*21)+10:B=IN
T(RND(1)*24)+65:GETA$
40 POKEZ+X,32:X=X-(A$="Z")*(X>10)+(A$="X
")*(X<30):Q=PEEK(Z+X):IFQ<>32THEN60
50 PRINTSPC(A);CHR$(B):GOTO20
60 IFC<Q*10THENPRINT"SCORE=";S:PRINT"DDD
RUNUUU":END
70 C=C+3:IFC>259THENS=9999999:FORI=0TO20
0:POKEZ+X,32:POKEZ+X,26:NEXT:GOTO20
80 FORI=1TO20:POKEZ+X,71:POKEZ+X,35:NEXT
:POKEZ+X,32:S=S+10:GOTO50
```

★プログラムのネタを考えているとなぜかＯＦのネタがうかんできてしまう僕は，それでもＯＦに送ったことはあまりない。(茨城県下館市・**トムキャット**)……【影：ＯＦゲームを作ってみれば？トーゼン私も出演してさ！】

MSX用

ハンティング
HANTING

HX-10D



●ストーリー

ここは狩りのメッカ，○×山△湖です。あなたは，単発の銃を持って狩りにきました。しかし，あなたは狩りをするのは初めてです。

そこで，腕をみがくために練習をしてください。

●操作方法

カーソル・キーの←と→で，左右に動き，スペース・キーで弾の発射です。あなたは，命中率60%以上をだせますか？

●プログラムのしくみ

ＢＡＳＩＣ＋マシン語です。ＲＥＭで区切ってあるので，大体わかると思います。マシン語データは，まちがえないでください。

鳥の動きは，Ｖ－ＲＡＭをサーチして，“ ”だったら一つ左の位置に“ ”を出力して，あとを消すということを両方のキャラクタにおいて行ない，マシン語で組んであります。それを，インターバルで1/10秒で呼びだしています。

このことにより，弾を動かす処理をしているときでも，鳥がはばたいてくれます。

●あとがき

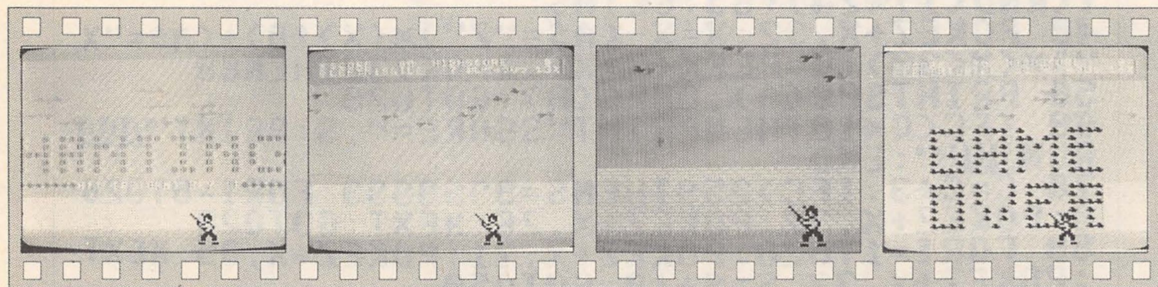
Dr.Dのいったように，ゲーム・オーバー等のデータを縮めたつもりです。プログラムにでてくる英単語でまちがいがあったらすみません。またインターバルを使っているので，判定があまくすみません。

CHECKER FLAG

Dr.D：ややゲームが単調だな。もっとも，命中率を競うゲームだから，それなりのおもしろさはあるんだが。

影：改良点は二つ。まずは，鳥の速さに変化をつけること。もう一つは，ハンターの移動を難しくするために，池などの障害物をつくること。これだけでも，ずっとゲームの楽しさが増すはずさ。

Dr.D：さすが，アイデア・マンの影くんだ。



《写真１》とんでる鳥を撃ち落とすゲーム

《写真２》スコアと同時に命中率を競えます

《写真３》みごと命中!! 鳥の動きに注目!!

《写真４》単純だが，なかなか当たりません

★ないですむシリーズ：めざまし時計と時限ばくだんをすりかえる。朝，めざましをとめないですむ。（神奈川県横浜市・小宮誠敦11才）……【編：過激だ。影：かぜひきだ。編：コワイな。影：コーワがいいな。編：ズドーン!!】

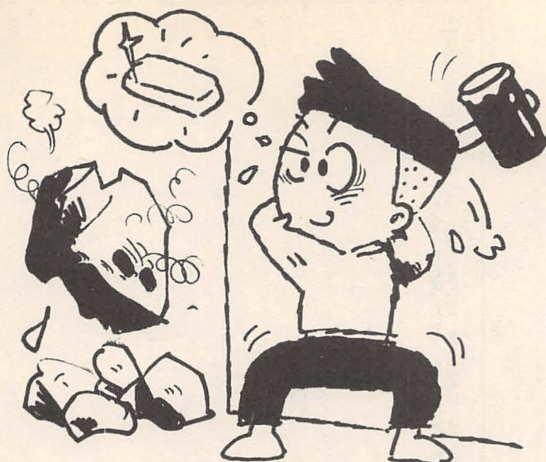
```
10 REM ◆◆◆   GAME SCREEN   ◆◆◆
20 SCREEN1,3,0:KEYOFF:WIDTH32:COLOR 15,5,11:CLEAR500,&HEFFF:DEFUSR0=&HF0A0:DIMGA$(15),DE$(15):GOSUB 430
30 DEFINTA-Z:DEFFNP(X,Y)=VPEEK(&H1801+VX/8+VY*4):ONINTERVAL=6GOSUB210:INTERVALON
40 GOSUB 900:IFSC>HSTHENHS=SC
50 CLS:VPOKE&H1AFF,192:LOCATE0,0:PRINTUSING"ﾀﾀ SCORE     0   HIGHSCORE #### ﾀﾀ";HS
60 LOCATE0,1:PRINT"ﾀﾀ LEFTMISSILE  50 めめちゅねりっ100%ﾀﾀ"
70 FOR I=0 TO 5:LOCATE 0,16+I:PRINT"<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<";:NEXT
80 LOCATE 0,22:PRINT"ｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱ";
90 LOCATE 0,23:PRINT"ﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀ";:LOCATE 0,2:PRINT"ﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀ";
100 REM ◆◆◆              ◆◆◆
110 M=50:SC=0:X=10
120 REM ◆◆◆      MAIN     ◆◆◆
130 S=STICK(0):O=-(S=3)-(S=7)*2:ONOGOSUB180,190
140 PUTSPRITE 0,(X*8+6,157),1,SP
150 IFSTRIG(0)ANDM>0THENGOSUB240
160 GOTO 130
170 REM ◆◆◆   MAN MOVE      ◆◆◆
180 SP=1:X=X-(X<27):RETURN
190 SP=0:X=X+(X>0):RETURN
200 REM ◆◆◆   FLYING BIRD    ◆◆◆
210 IFRND(1)*3>2THENR=INT(RND(1)*5)+1:VPOKE &H187E+R*32,150
220 A=USR(0):RETURN
230 REM ◆◆◆  SHOOT MISSILE   ◆◆◆
240 SOUND6,15:SOUND7,7:SOUND8,16:SOUND9,16
250 SOUND10,16:SOUND11,0:SOUND12,16:SOUND13,0
260 VY=160:ONSP+1GOSUB290,330:M=M-1
270 MR=SC/(50-M)*10:LOCATE 16,1:PRINTUSING"## めめちゅねりっ###%ﾀﾀ";M;MR:IFM=0THENRETURN850ELSERETURN
280 REM ◆◆◆   MOVE MISSILE   ◆◆◆
290 VX=X*8+6
300 VY=VY-8:VX=VX-8:PUTSPRITE1,(VX,VY),1,2:CH=FNP(VX,VY):IF(VY>24ANDVX>0AND(CH=32ORCH=152))THEN300
310 PUTSPRITE1,(VX+4,VY),0,2:IF(CH=150ORCH=151)THENCH=32:I=0:GOSUB380
320 RETURN
330 VX=X*8+21
340 VY=VY-8:VX=VX+8:PUTSPRITE1,(VX,VY),1,2:CH=FNP(VX,VY):IF(VY>24ANDVX<256AND(CH=32ORCH=152))THEN340
350 PUTSPRITE1,(VX+4,VY),0,2:IF(CH=150ORCH=151)THENI=0:CH=32:GOSUB380
360 RETURN
370 REM ◆◆◆   HIT A BIRD !!  ◆◆◆
380 BEEP:VPOKE&H1801+VX/8+VY*4,CH:I=I+1:VY=VY+8:CH=FNP(VX,VY):VPOKE&H1801+VX/8+VY*4,149:IF I<11 THEN 380
390 VPOKE&H1801+VX/8+VY*4,CH:VY=VY+8:VPOKE&H1801+VX/8+VY*4,153:PLAY"l64s10m299o5ao6ao7a":FORI=0TO500:NEXT
400 SC=SC+10:LOCATE9,0:PRINTUSING"####";SC
410 VPOKE&H1801+VX/8+VY*4,152:RETURN
420 REM ◆◆◆READ CHRACTER DATA◆◆◆
430 FOR I=0 TO 113:READ A$:POKE I+&HF0A0,VAL("&H"+A$):NEXT
440 FORI=0TO8:READA$,B$:A=ASC(B$)*8:FORB=0TO7:C=VAL("&H"+MID$(A$,B*2+1,2)):VPOKE A+B,C:NEXT:NEXT
450 VPOKE 8210,21:VPOKE 8211,247:VPOKE 8214,55:VPOKE 8216,11
460 FOR A=0TO2:B$="":FORI=0TO31:READA$:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+A$)):NEXT:SPRITE$(A)=B$:NEXT
470 FORI=0TO12:FORA=0TO2:READA$:B$=RIGHT$("0000000"+BIN$(VAL("&h"+A$)),8):FORB=1TO8:GA$(I)=GA$(I)+CHR$(VAL(MID$(B$,B,1))*118+32):NEXT:NEXT:GA$(I)=LEFT$(GA$(I),20):NEXT
480 FORI=0TO4:FORA=0TO3:READA$:B$=RIGHT$("0000000"+BIN$(VAL("&h"+A$)),8):FORB=1TO8:OP$(I)=OP$(I)+CHR$(VAL(MID$(B$,B,1))*101+32):NEXT:NEXT:NEXT
490 RETURN
500 REM ◆◆◆ machine language ◆◆◆
510 '    ◆◆◆ ｷｬﾗ へんかん & ｽｸﾛｰﾙ ◆◆◆
520 DATA 21,80,18,11,00,f0,01,9f
530 DATA 00,cd,59,00,21,1e,19,dd
540 DATA 21,9e,f0,11,1d,19,06,05
550 DATA 0e,1e,dd,7e,00,fe,96,ca
560 DATA e2,f0,fe,97,ca,f1,f0,dd
570 DATA 2b,1b,2b,0d,c2,ba,f0,cd
580 DATA 4d,00,dd,2b,dd,2b,00,1b
590 DATA 1b,2b,2b,05,c2,b8,f0,c3
600 DATA 00,f1,3e,20,cd,4d,00,3e
610 DATA 97,eb,cd,4d,00,eb,c3,c7
620 DATA f0,3e,20,cd,4d,00,3e,96
630 DATA eb,cd,4d,00,eb,c3,c7,f0
640 '   ◆◆◆     < ﾛｰﾃｰﾄ      ◆◆◆
650 DATA 06,08,21,c7,04,cd,4a,00
660 DATA 0f,cd,4d,00,2b,05,c2,05
670 DATA f1,c9
680 REM ◆◆◆  character data  ◆◆◆
690 DATA 30143C3C38103010,"あ"
700 DATA 381C5DFF1E000000,"か"
710 DATA 00005DFF1E1C3800,"き"
720 DATA F900003F0000CF00,"く"
730 DATA 108228956ABD7E3C,"け"
740 DATA 3366EEEEFFFFFFFF,"ア"
750 DATA 0000000000000000,"タ"
760 DATA 0080828282906000,"ぬ"
770 DATA 1C007C0202041800,"ね"
780 REM ◆◆ spritepattern data ◆◆
790 DATA 85,43,22,12,19,16,8,7,2,1,3,7,6,6,0,e,80,c0,c0,40,80,40,20,20,40,c0,e0,70,30,30,0,38
800 DATA 1,3,3,2,1,2,4,4,2,3,7,e,c,c,0,1c,a1,c2,44,48,98,68,10,e0,40,80,c0,e0,60,60,0,70
810 DATA 10,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
820 REM ◆◆◆ GAME TITLE DATA  ◆◆◆
830 DATAF7,A2,F0,94,B6,80,84,AA,E0,B7,A2,80,94,A2,80,F4,A2,F0,00,00,00,F4,5E,F0,94,50,90,94,5C,F0,92,90,A0,92,90,A0,F1,1E,B0
840 DATA97,4B,BA,4F,95,69,13,50,F7,59,12,D3,95,49,12,51,95,49,3A,4E
850 REM ◆◆◆     GAME OVER      ◆◆◆
860 FORI=0TO12:LOCATE 6,I+9:PRINTGA$(I):NEXT
870 BEEP:PLAY"L10S8M4000O4CDEFAGBFFAGGAFGAFGGAGAGAF"
880 IF PLAY(0) THEN 880 ELSE GOTO 40
890 REM ◆◆◆     OPENING        ◆◆◆
900 CLS:FORI=0TO4:LOCATE0,I+10:PRINTOP$(I);:NEXT:LOCATE0,16:PRINT"◆◆◆◆◆◆◆HIT [RETURN] KEY !!◆◆◆◆◆◆"
910 PLAY"L16S9M2000O6CDEFGABBACDEFGO5DEFFFAGBCDAEFCGFADECO3DAECF"
920 FOR I=0 TO 4:LOCATE 0,18+I:PRINT"<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<";:NEXT:PUTSPRITE0,(160,159),1,0
930 VPOKE&H1AFF,192:LOCATE 0,22:PRINT"ｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱ";:LOCATE 0,23:PRINT"ﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀ";
940 FORI=1TO15STEP5:VPOKE8208,I*16+5:NEXT:IF INKEY$<>CHR$(13)THEN940
950 RETURN
960 REM ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
970 REM ◆ 1985年 1月 1日 (火) FINE ◆
980 REM ◆ Programed by  HX-10D ◆
990 REM ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
```

★くたばれ影さんを食べるときは，1回ヤジをとばしてからお食べください。♪くたばれ〜影さん♪では，いただきます。（東京都新宿区・**高橋直規12才**）……【**編**：くたばった影さんを捨てるときは粗悪ゴミの日にします。】

MSX用

コウジクン
KOJIKUN

NARIGON



RUNすると，タイトルがでて，スペース・キーでスタート！　中央下にいるのが弘治君で，カーソル・キーで上下左右です。

目的は，この家のはかいです。それで，どーすればいいかというと，この家には10か所のもろいカベがあり，そこへいき，スペース・キーでＨＩＴすればいいのです。しかし，どのカベかは見わけがつきません。でも，ときどきそのカベが光ります。場所を，おぼえておきましょう。

また，光ったカベは，高得点です。もちろん，家の中には敵がいます(ちなみに，○○○○○○といいます)。５回つかまると，ゲーム・オーバーです。また，こいつらはくずしたカベを，もとにもどしてしまいます。

すべてのカベをくずすと，画面最下最左の所にあるドアが開き，そこへ入ると１面クリアです。

今回，家は三つ用意しました。

《第１表》変数表

X，Y	自分のＸＹ座標
X1，Y1	敵　〃
TK	敵の数
HW	くずしたカベの数
ST	ステージ数
SC	スコア
HO	家の種類

Let's look program

このゲームは，はっきりいってのろいですが，グラフィックや音で，カバーしているつもりです。はっきりいって，プログラム中で特別なことはしていません。

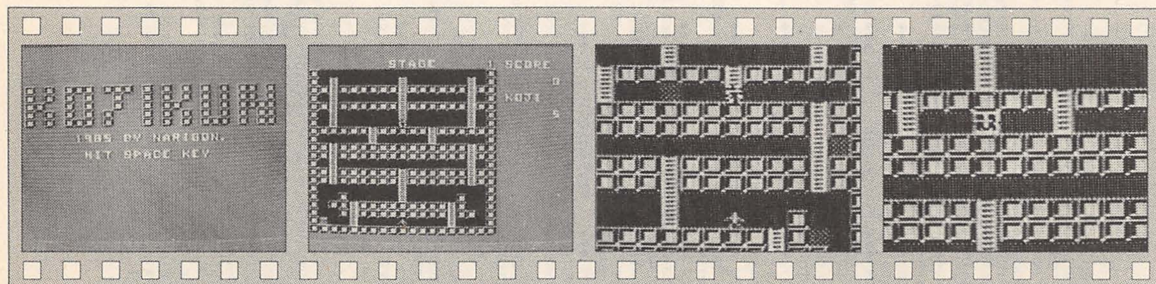
おまけ

ＫＯＪＩＫＵＮというのは，実在の人物で，このゲームの題名は，たんなるヨイショです。

CHECKER FLAG

Dr.D：すっきりとまとまったプログラムだ。よろしい！　ゲームのほうは，アイデア賞ってところかな。しかし，キャラクタがめだたないほどに，背景を細かく作るのはどうかな。

編：ダイナミックな動きも，ほしいですね。



《写真１》タイトル画面。スペースでスタート！

《写真２》ときどき光るカベをくずします

《写真３》ま上に敵が近づいてきた！

《写真４》カベをくずしたところです

★ザ・ミステリー「恐怖，百円の怪！」：影がつぐ美さんのみそ汁をみていった。「今日，ふ？ひゃー，食えんのかい？」。(三重県四日市市・美濃泰夫14才)……【つぐ美：影さんだったら，なんでも食べると思う！】

KOJIKUNのプログラム・リスト

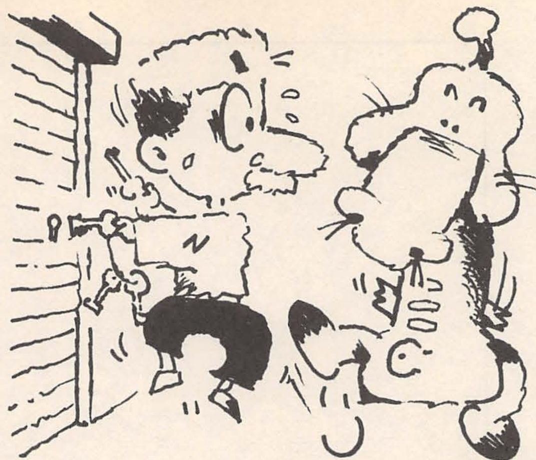
```
10 SCREEN1,0,0:COLOR 15,4,7:KEYOFF:WIDTH32:DIMHO$(60),X1(5),Y1(5),P$(5):PLAY"V15
T255L9O3","V15T255L9O5"
15 '—— CHARACTOR
20 FORI=&H30*8TO&H39*8+7:READ A$:VPOKE I,VAL("&H"+A$):NEXT
30 FORI=0TO25:READ V$:VP=VAL("&H"+V$):FORJ=VP*8TOVP*8+7:READ A$:VPOKE J,VAL("&h"
+A$):NEXTJ,I
40 FORI=0TO5:B$="":FORJ=0TO7:READA$:B$=B$+CHR$(VAL("&h"+A$)):NEXT:SPRITE$(I)=B$:
NEXT
50 FORI=1TO60:READHO$(I):NEXT:FORI=0TO6:READAD,C1,C2:VPOKE&H2000+AD,C1*16+C2:NEX
T:FORI=0TO5:READP$(I):NEXT
60 GOSUB410:SC=0:ST=0:KJ=5:TK=0:HO=0
70 ST=ST+1:IFST>99999!THENST=1
80 TK=TK+1:IFTK=6THENTK=3
90 HO=HO+1:IFHO=4THENHO=1
100 LOCATE10,11:PRINTUSING"STAGE #####";ST:PLAYP$(0),P$(1):FORI=0TO1000:NEXT
105 '—— STAGE PRINT
110 ONHOGOTO 120,130,140
120 FORI=1TO20:PRINTTAB(2)HO$(I):NEXT:GOTO150
130 FORI=21TO40:PRINTTAB(2)HO$(I):NEXT:GOTO150
140 FORI=41TO60:PRINTTAB(2)HO$(I):NEXT
150 LOCATE22,2:PRINT"SCORE":GOSUB360:LOCATE22,6:PRINT"KOJI":LOCATE26,8:PRINTKJ:L
OCATE3,21:PRINT"ﾀ"
160 X=11:Y=21:TI=20:FORI=0TOTK:X1(I)=INT(RND(-TIME)*16)+3:Y1(I)=3:NEXT
165 '—— MAIN
170 SS=STICK(0):V1=&H1800+X+Y*32
180 IFSTRIG(0)ANDVPEEK(V1)=&HB1THENPLAY"N65":LOCATEX,Y:PRINT"ﾂ":HW=HW+1:SC=SC+10
:GOSUB360:IFHW=10THENLOCATE3,21:PRINT"ﾁ"ELSEIFTI<5THENPLAY"","FGAB":SC=SC+(HW*50
):HW=HW+1:GOSUB360:IFHW>10THENLOCATE3,21:PRINT"ﾁ"
190 IFSS=3ANDVPEEK(V1+1)<>&H91 ANDVPEEK(V1+32)<>&HE0THENX=X+1:PT=2
200 IFSS=7ANDVPEEK(V1-1)<>&H91 ANDVPEEK(V1+32)<>&HE0THENX=X-1:PT=1
210 IFSS=1ANDVPEEK(V1)=&H98THENY=Y-1:PT=3
220 IF(SS=5ANDVPEEK(V1+32)=&H98)ORVPEEK(V1+32)=&HE0 ORVPEEK(V1+32)=&HB1THENY=Y+1
:PT=3
230 PUTSPRITE0,(X*8,Y*8),10,PT
240 TI=TI-1:IFTI<5THENVPOKE&H2000+22,INT(RND(-TIME)*14)+1*16+INT(RND(-TIME)*14)+
1:IFTI<0THENTI=150:VPOKE&H2000+22,12*16+12
250 IFVPEEK(V1)=&HC8THEN370
260 FORI=0TOTK-1:V2=&H1800+X1(I)+Y1(I)*32
270 IFRND(-TIME)*2>1THEN350
280 IFVPEEK(V2)=&HB8THENPLAY"N15":HW=HW-1:LOCATEX1(I),Y1(I):PRINT"7"
290 IFY<Y1(I)ANDVPEEK(V2)=&H98THENY1(I)=Y1(I)-1:GOTO 330
300 IFY>Y1(I)ANDVPEEK(V2+32)=&H98 ORVPEEK(V2+32)=&HE0 ORVPEEK(V2+32)=&HB1THENY1(
I)=Y1(I)+1:GOTO 330
310 IFX>X1(I)ANDVPEEK(V2+1)<>&H91THENX1(I)=X1(I)+1
320 IFX<X1(I)ANDVPEEK(V2-1)<>&H91THENX1(I)=X1(I)-1
330 PUTSPRITEI+1,(X1(I)*8,Y1(I)*8),1,4+INT(RND(-TIME)*2)
340 IFX=X1(I)ANDY=Y1(I)THENKJ=KJ-1:IFKJ=0THEN390ELSEPLAY"DDCDDCDDCEFEFEF":FORI=0
TO100:PUTSPRITE0,(X*8,Y*8),INT(RND(-TIME)*14)+1,INT(RND(-TIME)*5):NEXT:PLAY"","B
AB":GOTO 150
350 NEXT:GOTO 170
355 '—— SCORE PRINT
360 LOCATE22,4:PRINTUSING"######";SC:RETURN
365 '—— STAGE CLEAR
370 PUTSPRITE0,(0,208):FORI=0TO24:VPOKE&H2000+18,INT(RND(-TIME)*14)+1*16+INT(RND
(-TIME)*14)+1:NEXT:VPOKE&H2000+18,14*16+1
380 CLS:LOCATE10,11:PRINT"TRY AGAIN":PLAYP$(2),P$(3):FORI=0TO2000:NEXT:SC=SC+100
0:HW=0:GOTO 70
385 '—— GAME OVER
390 FORI=0TO1000:NEXT:PUTSPRITE0,(0,208):LOCATE6,11:PRINT"                  ":LOCATE6,1
2:PRINT" GAME OVER ":LOCATE6,13:PRINT"           "
400 PLAYP$(4),P$(5):FORI=0TO2000:NEXT:RUN
405 '—— OHPNING
410 LOCATE,5:PRINTTAB(3)"あ あ あああ あああ あ あ あ あ あ ああ あ
420 PRINTTAB(3)"あ あ あ あ  あ  あ あ あ あ あ ああ あ
430 PRINTTAB(3)"ああ  あ あ  あ  あ ああ  あ あ ああああ
440 PRINTTAB(3)"あ あ あ あ あ   あ あ あ あ あ あ ああ
450 PRINTTAB(3)"あ あ あああ あ   あ あ あ あああ あ ああ
460 PRINT:PRINTTAB(8)"1985 BY NARIGON.":PRINT:PRINTTAB(9)"HIT SPACE KEY
470 FORI=0TO96:R=INT(RND(-TIME)*96)
480 IFSTRIG(0)THENCLS:RETURNELSEPLAY"N=R;","N=I;":NEXT:GOTO 470
485 '—— DATA
490 DATA 7C,44,44,44,4C,4C,7C,00
500 DATA 10,30,10,10,10,10,10,00
510 DATA 7C,44,0C,7C,40,64,7C,00
520 DATA 7C,04,0C,7C,04,0C,7C,00
530 DATA 48,48,58,7C,08,08,08,00
540 DATA 7C,40,60,7C,04,0C,7C,00
550 DATA 7C,40,60,7C,44,4C,7C,00
560 DATA 7C,4C,44,04,04,04,04,00
570 DATA 7C,44,4C,7C,44,4C,7C,00
580 DATA 7C,44,4C,7C,04,04,04,00
590 DATA 58,7C,44,60,7C,04,4C,7C,00
600 DATA 43,7C,44,40,40,40,64,7C,00
610 DATA 4F,7C,44,44,44,64,64,7C,00
620 DATA 52,7C,44,64,7C,50,48,44,00
630 DATA 45,7C,40,60,70,40,60,7C,00
640 DATA 4D,44,6C,7C,54,44,44,44,00
650 DATA 47,7C,44,40,4C,44,64,7C,00
660 DATA 56,44,44,44,28,28,10,10,00
670 DATA 41,10,28,44,64,7C,44,44,00
680 DATA 4A,7C,18,08,08,48,48,30,00
690 DATA 49,38,10,10,10,10,10,38,00
700 DATA 48,44,44,64,7C,44,44,44,00
710 DATA 54,7C,18,10,10,10,10,10,00
720 DATA 50,70,48,44,68,70,40,40,00
730 DATA 4B,44,44,68,70,48,44,44,00
740 DATA 59,44,44,44,28,10,10,10,00
750 DATA 4E,44,64,64,54,4C,4C,44,00
760 DATA 42,78,44,64,78,44,64,78,00
770 DATA 55,44,44,44,44,64,64,38,00
780 DATA 91,FF,82,BE,BE,BE,BE,FE,81
790 DATA 98,42,7E,42,7E,42,7E,42,7E
800 DATA B1,55,AA,55,AA,55,AA,55,AA
810 DATA B8,FF,81,81,81,81,81,81,FF
820 DATA C0,FF,81,81,FF,FD,FD,FF,FF
830 DATA C8,FF,81,81,81,81,81,81,81
840 DATA E0,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
850 DATA 18,18,3C,5A,99,24,24,66
860 DATA 18,18,3E,D9,18,24,44,42
870 DATA 18,18,7C,9B,18,24,22,42
880 DATA 5A,5A,3C,18,18,24,24,24
890 DATA 10,52,00,1B,D8,00,4A,08
900 DATA 89,42,00,19,98,00,42,91
910 DATAあたたたたたたたたたたたたたたたたたたあ
920 DATAあたくた7たたた7くたたたた7たくたあ
930 DATAああくあああああくあああああくああ
940 DATAあたくたた7たたたくたたた7たたくたあ
950 DATAああくあああああくあああああくああ
960 DATAあたくたたたたたくたたたたたくたあ
970 DATAあたくたたたたたくたたたたたくたあ
980 DATAあああああくああああくあああああ
990 DATAあたたたたくたた7たたくたたたたあ
1000 DATAああくああああああああああああくああ
1010 DATAああくああああああああああああくああ
1020 DATAあ7くたたたたたたたたたたたたく7あ
1030 DATAああくあああああくあああああくああ
1040 DATAああくあああああくあああああくああ
1050 DATAあたたたたたたたくたたたたたたたたあ
1060 DATAあた7あたたたたたくたたたたたあたたあ
1070 DATAあたああくああああああああくあ7たあ
1080 DATAあたたあくあああああああああくああたあ
1090 DATAあたたたくたたたたたたたたたくたたたあ
1100 DATAあああああああああああああああああああ
1110 DATAあたたたたたたたたたたたたたたたたたあ
1120 DATAあたあくあくああたた7あくあくたたたあ
1130 DATAあ7たくたくたたた7たたくたくくたたあ
1140 DATAああたくたくたたああたたくたたあくたあ
1150 DATAあたくあたあくたたたたたくた7たくくあ
1160 DATAあたくたたたくたたたああくたあたたああ
1170 DATAあたくた7たくた7たたたたたたたあたあ
1180 DATAあくあたあたあくたたたたくあたあたたあ
1190 DATAあくたたたたたくたた7たくたたたたたあ
1200 DATAあくたあたあたくたああたくたああ7たあ
1210 DATAあくたた7たたくたたたたくたたたあたあ
1220 DATAあくたたあたたくたた7くあああくあくあ
1230 DATAあくたたたたたくたたたくたたたくたたあ
1240 DATAああああくあたあくあたあくあ7あくたあ
1250 DATAあたたたく7たたくたたたくたたたくたあ
1260 DATAあたたくあくたくあくたくあくたくあたあ
1270 DATAあたくあたあくあたあくあたあくあたたあ
1280 DATAあたくたたたくたたたくたたたくたたたあ
1290 DATAあたくたたたくたたたくたたたくたたたあ
1300 DATAあああああああああああああああああああ
1310 DATAあたたたたたたたたたたたたたたたたたあ
1320 DATAあたたたたたたたた7たたたたたたたたあ
1330 DATAあ7あくあくあくああああああくたあああ
1340 DATAあたたくたたたたたたたたたたくたたたあ
1350 DATAああたくああ7ああたあくあ7あくた7あ
1360 DATAあたたくあたたたあたあくあたあくくたあ
1370 DATAああたくあたあくあたあくあたあくくたあ
1380 DATAあたたくたたあくたたあくあたあくくたあ
1390 DATAあくああ7たあくあああくあたあくくたあ
1400 DATAあくたたたたあくあたたくあたあくくたあ
1410 DATAあくたあくたあくたたあくたたたくたたあ
1420 DATAああああくあああくたあくああああたああ
1430 DATAあ7たたくたたたくたたくたたたたた7あ
1440 DATAあたあくあたあくあたあくあたあくあたあ
1450 DATAあたたくたたたくたたたくたたたくたたあ
1460 DATAああくあたあくあたあくあたあくあたああ
1470 DATAあたくた7たくたたたくたたたくた7たあ
1480 DATAあたくたあたくたあたくたあたくたあたあ
1490 DATAあたくたたたくたたたくたたたくたたたあ
1500 DATAあああああああああああああああああああ
1510 DATA 18,14,1,19,15,12,22,12,12,23,15,1,24,6,7,25,15,1,28,12,12
1520 DATA CDEFCDEFDEGBDEGBDFGADFGACRCRDRDRCCCCC
1530 DATA DDDDCDEFGGGGCDEFDDDDCDEFEFGAEFGABBBBBBBBBB
1540 DATA CDEFCDEFGGGGDDDDCDEFCDEFGGGGBBBBFECDFECDABABABABDEFGBBBBB
1550 DATA FFFFFFFFDDDDCCCCAAAAAAAAFFFFGGGGDRDRDRGGGGDDDDCDEFGAA
1560 DATA CRRRCCDDEEBBAABBAADRFRARRERGRBRREEFFGGBBBBBBBBBBB
1570 DATA EEDCDEEEEFGFGAAAACECEGGGGGEAEAGGGGGFGFGBBBBBFGBFGBABABABABABABABA
```

★この前，カレーを食べてるとき「カレーを食べているときうんちの話をするな!!」を，まちがえて「うんちを食べてるときカレーの話をするな!!」といってしまった。(大阪府堺市・**みのっちららら**)……【**影：きたねーな!**】

MSX用

ドアーズ
Doors

古村　由幸



あそびかた

ビルの中の52のドアから，車庫や車のカギを探しだし，車庫を開けて車をみつけて脱出してください。敵にふれたり，パワーがなくなったり，増えすぎたり(4000以上)すると，死んでしまいます。とび降りると，パワーがいっきに減ります。

中央のエレベータの使いかたは，エレベータのドアの前で，スペース・キーを数回押すと，音と同時に敵が止まります。そのとき，上か下かを押すと，その方向へワープします。

ボーナス・ラウンドは，てんめつしたドアを，順に開けていってください。紫のドアが１番めのドアで，てんめつするドアの数は面数と同じなので，１，２面は非常に簡単です。

面の最初にてんめつするドアは，ＥＸＴＲＡ（黄）と倍率（赤）の入っているドアです。ゲーム・スタート時に発生する四つの音，面の最初（ドアてんめつ直前）の音は，あるもののヒントにもなっています。

車のカギの場所は，スコアにある程度関係しています。

ドアの中のものは，スコアの下に表示され，その内容はつぎのようになっています。

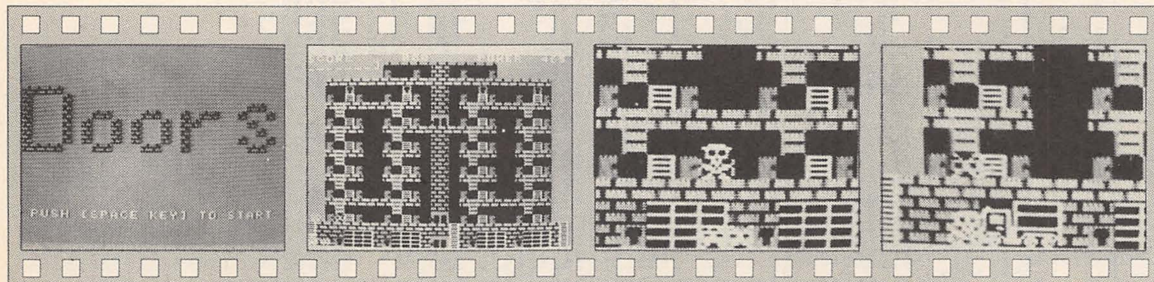
●CAR　KEY……これがないと，面がクリアできない。
●KEY……８階への通路，１階の車庫が開けられる。
●X　n……倍率がｎ倍になる（連続２×ｎ倍，バラｎ＋１倍）
●EXTRA　n……面の最初に連続して四つ取ると，１人増える。六つ取るとさらにもう１人増える。
●ENEMY……敵が１人増える。
●BONUS……300×倍率Pts。
●POWER……パワーが増える。
●EMPTY……から（パワーが減り，２回取るごとに敵が減る）。

CHECKER FLAG

Dr.D：80行でＰ(Ｘ，Ｙ)＝ＶＰＥＥＫ(2048＋Ｘ＋Ｙ＊32）とあるが，なにを定義しているかわかるかな？

編：Ｖ－ＲＡＭの内容が，Ｐ(Ｘ，Ｙ)に入るように定義しているんでしょ。Ｘは水平，Ｙは垂直座標ですね。

Dr.D：そうだ。こうすると，スピード・アップ！



《写真１》カギをさがして，車庫の車をだそう！　《写真２》敵から逃げながら，52のドアを開ける！　《写真３》敵を１か所にまとめるのがグー！　《写真４》ぶじ，車をだすことができました

★おまえは，だんだん眠くなる。１週間以内に，必ず眠る。おまえは，必ず死ぬ。１万年以内には。(東京都町田市・Mr. ベア澤)……【影：あったりまえやんけ☺お手本。おまえは必ずこの文章を読む。な，読んだろう??】

最後に

一度開けたドアは，からになります。また，KEYは一つしか持てないので，注意してください。倍率は高いほど有利で，パワーやボーナスに関係しています。パワーの大小により，スピードが変化します。

Doorsのプログラム・リスト

```
10 SCREEN1,2,0:WIDTH32:KEYOFF:COLOR15,5,14:DEFINTA-Z:DIMDO(52):M=&HF928
20 FOR A=0TO7:READ A$(A):NEXT
30 FOR A=101TO130:READ A$:B=0:FOR I=1TO15STEP2
40 VPOKE BASE(7)+A*8+B,VAL("&H"+MID$(A$,I,2)):B=B+1:NEXT:NEXT
50 FOR A=12TO15:READ A$:VPOKE BASE(6)+A,VAL("&H"+A$):NEXT
60 FOR A=0TO4:READ A$:FOR I=1TO55STEP2
70 S$=S$+CHR$(VAL("&H"+MID$(A$,I,2))):NEXT:SPRITE$(A)=S$:S$="":NEXT
80 DEF FNP(X,Y)=VPEEK(2048+X+Y*32)
90 DEF FNQ=(X+Y*8-29+2*(X>15)-6*(Y=2))/3
100 A$=STRING$(3,CHR$(29))+CHR$(31):SH$(0)="uuu"+A$+"uuu":SH$(1)=CHR$(31)+"vvv"
110 SH$(2)=CHR$(31)+"ooo":SH$(3)="vvv":SH$(4)="ooo":SH$(5)="stu"+A$+"pqr"
120 A1$="     zxzzoozxzzollozxzzoozxzz"
130 A2$="     (xo(oo(xo(ollo(xo(oo(xo("
140 A3$="     eyweooeyweolloeyweooeywe"
150 A4$="mmo"+A$+"ij"+A$+"zzzz":FOR I=2817TO2846:VPOKE I,130:NEXT
160 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
170 CLS:LOCATE 0,5:PLAY"T255L64V10C07"
180 PRINT"    1111"
190 PRINT"    1    1"
200 PRINT"    1    1                    11"
210 PRINT"    1    1  11    11  1 11  1  1"
220 PRINT"    1    1 1  1 1  1 11       1"
230 PRINT"    1    1 1  1 1  1 1         1"
240 PRINT"    1    1 1  1 1  1 1      1  1"
250 PRINT"    1111   11   11  1        11"
260 LOCATE 4,20:PRINT"PUSH [SPACE KEY] TO START"
270 '●●●●●●●●●●●●● Main ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
280 VDP(2)=6:IF STRIG(0) THEN RO=1:MA=3:SC!=0:PLAY"N50N55N60N65" ELSE 280
290 POKE M,12:CLS:LOCATE 12,10:PRINT"ROUND  ";RO:LOCATE 12,13:PRINT"MAN     ";MA
300 VDP(2)=3:POKE M,8:CLS:P0=20-(RO=1)*10:P1=20+RO*10:ON STRIG GOSUB1020
310 PRINT USING"  SCORE######00      POWER  500";SC!
320 PRINT" [_______]nnnnnllnnnnn"
330 PRINT SPC(10);"eooeolloeooe",SPC(4);STRING$(24,"z")
340 PRINT"     o(h(ooo(h(olloo(h(ooo(h(",A3$
350 FOR A=1TO5:PRINT A1$,A2$,A3$:NEXT
360 FOR X=8TO22STEP14:FOR Y=2TO6:IF RND(-TIME)*5MOD2 THEN LOCATE X,Y*3:PRINT"zz"
370 NEXT:NEXT:FOR Y=1TO6:IF RND(-TIME)*3MOD2 THEN LOCATE 15,Y*3+1:PRINT A4$
380 NEXT:PO=500:BI=1:RE=2:EL=23:CK=0:KE=0:EM=0:DO=0:EX=0:SH=0:LOCATE,21
390 PRINT"  wzzzzzzzzzzzzzwzzzzzzzzzzzw"
400 PRINT"  wllluuulluuulmmwlluuulluuulw"
410 PRINT"♣ wllhuuulhuuulijwlhuuulhuuulw";:VPOKE 2815,130
420 '──────────Door────────────────────────────────────
430 PUT SPRITE 20,(0,208):P=21:P$="":Q$="":FOR I=1TO52:DO(I)=0:NEXT
440 CA=RND(-TIME)*4:A=4-SC!MOD5:IF A THEN DO(A*3-2)=1 ELSE DO(RND(-TIME)*52+1)=1
450 FOR I=2TO7:FOR A=0TOI-8*(I>5):GOSUB460:NEXT:NEXT:VDP(2)=2:GOTO 490
460 B=RND(-TIME)*52+1:IF DO(B) THEN 460 ELSE DO(B)=I:IF I<3ORI>5 THEN RETURN
470 IF I=4 THEN P$=P$+"N"+STR$(B):RETURN
480 C=(B+3+2*(B<5))MOD8:PUT SPRITE P,((C*3+4-2*(C>3))*8,(((B+3)¥8)*3+2)*8-1),I+5
,4:P=P+1:RETURN
490 A=50+CA*5:B=A-1:Q$="N=A;N=B;":PLAY P$+P$+P$:PLAY Q$+Q$+Q$
500 IF PLAY(0) THEN 500 ELSE FOR A=0TO(RO<5)*(RO-5)*2+1
510 FOR I=0TO1:PUT SPRITE 20,(0,208*I):PLAY"GD":FOR B=0TO800:NEXT:NEXT:NEXT
520 '**************************************************************
530 X=10:Y=23:FOR I=1TO6:U(I)=RND(-TIME)*24+4:V(I)=INT(RND(-TIME)*5)*3+2:NEXT
540 ON INTERVAL=13 GOSUB 640:INTERVAL ON:K=2-(RO=1)
550 '●●●●●●●●●●●●● Enemy ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
560 FOR I=1TOK:U0(I)=U(I):V0(I)=V(I):A=FNP(U(I),V(I)+1)
570 IF Y>V(I)AND(A+1)¥2=60 OR A<119 THEN V(I)=V(I)+1:GOTO 600
580 IF Y<V(I)AND(FNP(U(I),V(I))+1)¥2=60 THEN V(I)=V(I)-1:GOTO 600
590 A=(X<U(I))*2+1:U(I)=U(I)-A*(FNP(U(I)+A,V(I))<122):IF U(I)=U0(I) THEN U(I)=U(
I)+A*(FNP(U(I)-A,V(I))<122)
600 PUT SPRITE I,((U0(I)+U(I))*4,(V0(I)+V(I))*4-1),,2:NEXT
610 FOR I=1TOK:IF X=U(I)ANDY=V(I) OR X=U0(I)ANDY=V0(I) OR PO<1ORPO>4000 THEN 720
620 PUT SPRITE I,(U(I)*8,V(I)*8-1),-11*(FNP(U(I),V(I))<>120),3:NEXT:GOTO 560
630 '●●●●●●●●●●●●●● Man ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
640 STRIG(0)STOP:IF FNP(X,Y+1)<119 THEN Y=Y+1:PO=PO-30:GOTO 700
650 IF F THEN 700 ELSE PO=PO-1:X0=X:Y0=Y:S=STICK(0):B=SMOD4
660 IF B=1 THEN IF (FNP(X,Y-(S=5))+1)¥2=60 THEN Y=Y+(S-3)/2:GOTO 680
670 IF B=3 THEN IF FNP(X-(S-5)/2,Y)<122 THEN X=X-(S-5)/2
680 PUT SPRITE 0,((X0+X)*4-1,(Y0+Y)*4-5),-15*(FNP(X,Y)<>120),1:F=1:PLAY"G"
690 LOCATE 26,0:PRINTUSING"####";-PO*(PO>0):STRIG(0)ON:RETURN
700 PUT SPRITE 0.(X*8-1.Y*8-5)..0:F=0:PLAY"C":GOTO 690
710 '●●●●●●●●●●●●●● Die ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
720 INTERVAL OFF:STRIG(0)OFF:FOR I=0TO6:PUT SPRITE I,(0,209):NEXT:PLAY"BAGFEDC"
730 FORI=0TO3000:NEXT:MA=MA-1:IF MA THEN 770
740 CLS:LOCATE 12,10:PRINT"GAME OVER":IF SC!>HI! THEN HI!=SC!
750 LOCATE 5,14:PRINTUSING"HIGH SCORE ######00";HI!:PLAY"CDEFGFEDC"
760 LOCATE 10,16:PRINTUSING"SCORE ######00";SC!:FOR I=0TO8000:NEXT:GOTO 280
770 KE=1:VPOKE 2104,129:POKE M,12:LOCATE 19,13:PRINT MA:IF PO<300 THEN PO=300
780 VDP(2)=3:PLAY"CDE":FOR I=0TO3000:NEXT:POKE M,8:VDP(2)=2:GOTO 530
790 '●●●●●●●●●● Round Clear ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
800 STRIG(0)OFF:POKE M,12:CLS:FOR I=0TO6:PUT SPRITE I,(0,209):NEXT:VDP(2)=3
810 LOCATE 10,8:PRINT"BONUS ROUND !!":FORI=0TO5000:NEXT:VDP(2)=2:POKE M,8
820 FORI=1TO52:DO(I)=0:NEXT:P2=PO:PO=1000:I=-5:P=1:FOR A=1TORO
830 B=RND(-TIME)*52+1:IF DO(B) THEN 830 ELSE DO(B)=A:GOSUB 480:NEXT
840 FOR A=1TO3:FOR B=1TORO:FOR C=0TO1:PUT SPRITE B,,C*12-(B=1):PLAY"DC"
850 FOR I=0TO500:NEXT:NEXT:NEXT:NEXT:FOR A=1TORO:PUT SPRITE A,(0,209):NEXT
860 ON INTERVAL=10 GOSUB640:ON STRIG GOSUB880:STRIG(0)ON:INTERVAL ON:D=0
870 IF PO<1 OR D=RO THEN 900 ELSE 870
880 IF FNP(X,Y)<>101 THEN RETURN ELSE IF DO(FNQ)<>D+1 THEN RETURN 900
890  D=D+1:LOCATE 2,1:PRINT"DOOR "+STR$(D):PLAY"V15CGV12":RETURN
900 IF D=RO THEN PLAY"CDEDEFEFGFGAGAB" ELSE PLAY"N6N7N8N7N8N7N6"
910 INTERVAL OFF:STRIG(0)OFF:PUT SPRITE 0,(0,209)
920 A=DO-EM:B1=P2*BI/100:B2=A/DO*50:B3=2000/2^A-(A=50)*100:B4=-2^RO*BI*(RO=D)
930 RO=RO+1:B!=B1+B4+(B2+B3)*10:CLS:LOCATE,7
940 PRINTUSING"     POWER #### X ## ···→ ####00";P2;BI;B1:PRINT
950 PRINTUSING"     DOOR ## /###=###% ·· ###000";A;DO;B2*2;B2:PRINT
960 PRINTUSING"          ## / 50=###% ··####000";A;A*2;B3:PRINT
970 PRINTUSING"     BONUS ROUND  BONUS  #####00";B4:PRINT SPC(3);STRING$(28,"=")
980 LOCATE 17,15:PRINTUSING"BONUS ######00";B!:A=0
990 LOCATE 17,18:PRINTUSING"SCORE ######00";SC!:FOR I=0TO8000:NEXT
1000 IF A THEN 290 ELSE SC!=SC!+B!:PLAY"CDEFGABCDEFGAB":A=1:GOTO 990
1010 '●●●●●●●●●●●● Strig ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1020 INTERVAL OFF:B=FNP(X,Y):IF B=112 AND CK THEN PLAY"CBCBCBCBCB":RETURN 800
1030 IF B<101 OR B>106 THEN 1290 ELSE ON 107-B GOTO 1200,1200,1250,1050
1040 PLAY"N5N9":LOCATE 2,1:PRINT"_______":LOCATE X,Y:PRINT CHR$(B+1):RETURN
1050 PLAY"N30":B=FNQ:N=DO(B):ON N GOTO 1070,1080,1090,1100,1110,1140,1150
1060 RE=0:PO=PO-P1:K=K+(EMMOD2)*(K>1):PUT SPRITE K+1,(0,209):EM=EM+1:GOTO 1160
1070 PLAY"N70":RE=0:CK=1:SC!=SC!+10*BI:VPOKE 2103,128:GOTO 1180
1080 RE=0:K=K+1:GOTO 1170
1090 BI=BI*(RE+1)-(RE=0):RE=1:A$(3)="__X"+STR$(BI):GOTO 1170
1100 PLAY"N70":RE=0:KE=1:SC!=SC!+5*BI:VPOKE 2104,129:GOTO 1180
1110 IF RE<2 THEN N=0:GOTO 1060
1120 PLAY"N30N20":EX=EX+1;IF EX=4 OR EX=6 THEN MA=MA+1:PLAY"CDEDEFEFGFGAGAB"
1130 A$(5)="EXTRA"+STR$(EX):GOTO 1170
1140 RE=0:SC!=SC!+3*BI:GOTO 1180
1150 RE=0:PO=PO+P0*BI
1160 LOCATE 26,0:PRINTUSING"####";-PO*(PO>0)
1170 DO=DO+1:DO(B)=0:LOCATE 2,1:PRINT A$(N):LOCATE X,Y:PRINT"e":GOTO 1290
1180 LOCATE 7,0:PRINTUSING"######00";SC!:GOTO 1170
1190 '──────────Elevator────────────────────────────────
1200 IF Y=EL THEN STRIG(0)OFF:PLAY"N40N50N40N50N40":GOTO 1220
1210 EL=EL+(Y<EL)-(Y>EL):B=93-EL*4:PLAY"N=B;":GOTO 1290
1220 S=STICK(0):IF S=0 THEN 1220 ELSE IF SMOD4<>1 THEN STRIG(0)ON:GOTO 1290
1230 Y=Y+(S=1)+(S=5)*(Y<23):IF FNP(15,Y)<>105 AND Y>5 THEN 1230 ELSE EL=Y:STRIG(
0)ON:GOTO 1290
1240 '───────────Key──────────────────────────────────
1250 VPOKE 2104,32:IF KE=0 THEN 1290
1260 IF Y=4 THEN PLAY"N5N9":KE=0:FOR B=Y-1TOY:LOCATE X,B:PRINT"w":NEXT:GOTO 1290
1270 PLAY"N50":IF SH<4 THEN SH=SH+1:LOCATE X+1,Y-1:PRINT SH$(SH);:RETURN
1280 KE=0:SH=0:B=-5*(XMOD4=CA):LOCATEX+1,Y-1:PRINTSH$(B);:IFBTHENPLAY"CDEDEDC"
1290 ON INTERVAL=2*(6-(PO<RO*50)-PO¥1000)+1 GOSUB 640:INTERVAL ON:RETURN
1300 '●●●●●●●●●●●● Data ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1310 DATA EMPTY,CAR KEY,ENEMY,,KEY,,BONUS,POWER
1320 DATA 7E7E7E7A7A7E7E7E,7878786868787878,6060606060606060,FFC3C3C3E7E7E7FF
1330 DATA E1E1E1A1A1A1E1E1,8787878787878787,0,FBFBFB00DFDFDF,FBFBFB00FFFFFFFF
1340 DATA FBFBFB,0,408680BCDABDB518,A0FFE0E7EBF7F603,01FF01FD1BBDB518
1350 DATA 0000207F405E5E5E,3F2020A0BFA0A0A0,FF010101FF010101,FF010101
1360 DATA FF81FF81FF81FF81,FFFFFF81FFFFFF81,0,FBFBFB00DFDFDF,0,0,0,0,0
1370 DATA 7E427E3C3C3C1818,3C243C18181C181C,0,41,61,F1,81
1380 DATA 1F7F24243F0A0E75BB8E913B000000000C08080800000C0A0202080
1390 DATA 1F7F24243B8A8E753B0E11600000000000C0808080202C0800000C0
1400 DATA 2424FF99DBFF6624,C324FF9999FF66C3,7E7E7E7A7A7E7E7E
```


★問題：「T：@XYF@YX@E」…この暗号がとけたら，OFコーナーまで。（広島市・MSX命くん13才）…
【編：暗号はDr.が得意です。Dr.D：♪あんごーたよりーは〜♪編・Dr.D：…失礼しました。影：時間のムダだ。】

MZ-80K/C/1200/700/1500(SP-5030)用
(※1500で動かすには，1200用SP-5030BASICが必要です)

熱視線

大西　弘太郎



§内　容

春がきました。あなたは，長い冬眠からさめたカエルです。虫を食べようと思ったのですが，冬を越したハエとハチしか飛んでいません。しかたなくそれらを食べようとするのですが，逆にあなたを食べようとするヘビが近づいてきます。

§遊びかた

高いところにハエ，低いところにハチが飛んでいます。それらをスペース・キーを押して，熱視線で撃ち落としてください。そして，落ちてきた虫をうまく舌をのばして（もう一度スペース・キーを押す）つかまえてください。

ヘビがだんだんと近づいてくるので，Zを押してジャンプしてください。ヘビに当たると，かまれてしまいます。ハチに当たると，針でさされてしまいます。

虫を食べると，おなかはいっぱいになってきますが，食べないとうえ死にしてしまいます。カエルは3匹います。

§プログラムについて

横スクロールにマシン語を使っています。入力し終わったらすぐに，SAVEしましょう。

得点などの加算は560行です。自由に変えてください。その他の改造も自由にやってください。

参考

ベーマガ84年3月号96ページ「ウジャウジャ」

CHECKER FLAG

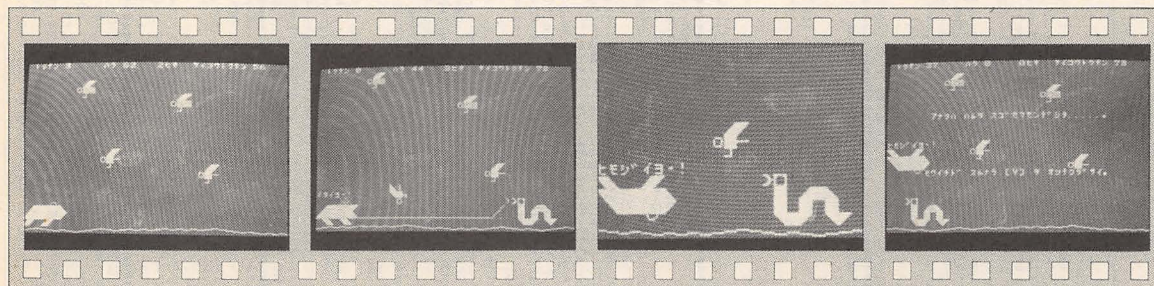
影：熱視線というタイトルから，どうも想像しがたい内容だな。冬眠から覚めたカエルが主人公？なんで，カエルの熱視線でハエやハチがやられるんだ。

編：どうしたんですか？今日はおかしいですよ。ナニ，おこってるんですか。

影：ゲームがむずかしすぎて，いらだってるんだ。でも，こういうストーリーは好き♡

編：やはりアイデアが勝負ですね。

◆　◆　◆　◆



《写真1》冬眠からさめたカエルがエサを求めて

《写真2》撃ち落としたハエを舌で…あれ？失敗

《写真3》うまくエサを食べれないとホラ…

《写真4》あーあ，ゲーム・オーバーだ

★不発弾で，爆発しなかったガルザカート，テレポートに失敗し，味方とぶつかったザカートとプラグザカート。どうだ！（北海道札幌市・新井誠治13才）……【編：最近，こういうひねくれたハガキが多いな。でも，おもしろい。】

```
100 GOTO 780
110 S=0:M=3:U=50
120 GOSUB 740
130 GET K$
140 IF K$=" " GOTO 320
150 IF K$="Z" GOTO 300
160 ON P GOTO 180, 190
170 Y=Y+C:C=-C:MUSIC CHR$(B(C+1))+"A0":GOTO 200
180 Y=Y-1:P=1-(Y=9):GOTO 200
190 Y=Y+1:P=-(Y<20)-(Y<20)
200 IF Y<20 THEN CURSOR 0,Y+4:PRINT "        "
210 CURSOR 4,Y-1:PRINT A$(A):A=A+1:IF A=4 THEN A=0
220 F=F+1:IF F=14 GOSUB 280
230 X=X+1:IF X>U GOSUB 290
240 USR($8000)
250 B=L+Y*40:IF PEEK(B)+PEEK(B+41)+PEEK(B+81) GOTO 630
260 G=G-1:CURSOR 14,0:PRINT G;" ":IF G>0 GOTO 130
270 GOTO 570
280 CURSOR 34,RND(1)*6+1:PRINT G$:F=0:RETURN
290 CURSOR 32,20:PRINT H$:X=0:RETURN
300 IF P=0 THEN MUSIC "B2‾B":P=1:G=G-9:C=-1:GOTO 160
310 P=P+(P=1)*(Y<17):GOTO 160
320 IF P GOTO 150
330 G=G-4:D=(C=-1):J=53974-D*40:CURSOR 4,Y:MUSIC "B1
340 FOR I=1 TO 5:PRINT " ▮◀";:MUSIC "‾B":PRINT "⌒▮◀";:MUSIC "B":NEXT I
350 W=J+39:FOR I=Y-1 TO 1 STEP -1
360 W=W-39:T=PEEK(W):IF T*(N=0) THEN N=I-1+(T=29):E=Y-I+4-(T=72):GOTO 390
370 POKE W,118
380 NEXT I
390 FOR I=J TO W STEP -39:POKE I,0:NEXT I
400 IF N=0 GOTO 150
410 R=-(N>8)
420 FOR I=N TO 20
430 CURSOR E,I:PRINT B$(R):Z=I
440 GET K$:IF K$=" " GOTO 460
450 NEXT I:N=0:CURSOR E,I:PRINT " ▮◀◀   ▮◀◀ ":GOTO 150
460 N=0:CURSOR 6,Y+1:PRINT "▮▮◀◣";:K=J+80
470 FOR I=7 TO 37
480 PRINT "_)▮";:K=K+1
490 IF (PEEK(K+42)=67)*(PEEK(K+2)-121) GOTO 600
500 IF PEEK(K) GOTO 530
510 NEXT I
520 CURSOR I,Y+2:FOR I=37 TO 6 STEP -1:PRINT ") ▮◀◀";:NEXT I
530 CURSOR E,Z+1:PRINT " ▮◀◀   ▮◀◀ ":IF I=5 GOTO 150
540 FOR I=I TO 7 STEP -1:CURSOR I,Y-2:PRINT B$(R);"▮◀◀) ":NEXT I
550 MUSIC "_C0_D_E_G_BEA":CURSOR 7,Y-1:PRINT " ▮◀◀   ▮◀◀ ▮◀◀  "
560 W=R*10:S=S+10+W:CURSOR 5,0:PRINT S:G=G+30+W*3:U=U-1:GOTO 150
570 CURSOR 0,Y-1:PRINT "ﾋﾓｼﾞｲﾖ-!
580 CURSOR 0,Y:PRINT "◥  ◢▮◀◀◀◀◀◀◀▮▮▮▮▮▮◀◀◀◀◀◀◀◀  ▮▮▮▮▮▮◀◀◀◀◀◀◀◀     ◡
590 MUSIC "‾F4RE3D2":GOTO 660
600 IF Y=19 THEN PRINT "▮◀/  ▮◀◀)":GOTO 620
610 PRINT "▮◀◀/   ▮◀◀◀/▮)
620 S$="/\▮◀":T$="\/▮◀":GOTO 640
630 S$=" └▮◀◀┐ ▮◀◀":T$="\/▮◀◀/\▮◀◀":MUSIC "‾C1F
640 CURSOR 0,Y-1:PRINT "ｲﾀｲﾖ-!"
650 CURSOR4,Y:MUSIC"B0":FORI=1TO20:PRINTS$;:MUSIC"_B":PRINTT$;:MUSIC"B":NEXTI
660 MUSIC "R9RR5":S=S+G:M=M-1:CURSOR 19,0:PRINT M:IF M GOTO 120
670 CURSOR 5,0:PRINT S
680 CURSOR 7,8
690 FOR I=1 TO 26:PRINT MID$("ｱﾅﾀﾊ ﾊﾙｦ ｽｺﾞｾﾏｾﾝﾃﾞｼﾀ.....。",I,1);:USR(62):NEXT I
700 IF H<S THEN H=S:CURSOR 33,0:PRINT H
710 CURSOR 6,16:PRINT "ﾓｳｲﾁﾄﾞ ｽﾙﾅﾗ [Y] ｦ ｵｼﾃｸﾀﾞｻｲ。
720 GET Y$:IF Y$="Y"=0 GOTO 720
730 GOTO 110
740 G=100:F=0:X=0:Y=20:P=0:A=0:C=-1
750 PRINT "▮ ﾄｸﾃﾝ";S;TAB(12);"ﾊﾗ 100 ";M;"ﾋｷ  ｻｲｺｳﾄｸﾃﾝ";H
760 CURSOR 0,24:PRINT "‾_‾_‾_‾_‾_‾_‾_‾_‾_‾_‾_‾_‾_‾_‾_‾_‾_‾_‾_‾";:POKE 54247,52
770 RETURN
780 POKE $3CEC,0:POKE $3CED,0:POKE $3CEE,0:POKE $284B,0:TEMPO 7
790 DIM A$(3),B$(1),B(2):H=0:L=53254
800 A$="  ▮◀◀◀◀    ⌒▮◀◀◀◀◀◀◀  ◢▮▮▮▮◣▮◀◀◀◀◀◀◀◀ ◢▮▮▮▮◤▮◀◀◀◀◀◀◀◀ "
810 B$="◢ ":C$=" ◥"
820 A$(0)=A$+B$+C$:A$(1)=A$+B$+B$:A$(2)=A$+C$+B$:A$(3)=A$+C$+C$
830 G$="◢▮◀◀◀○▒▮◀◀┘▮▮▮▮▮▮▮◀◀◢▮◀◀◀○▮─▮◀┘
840 B$(0)="   ▮◀◀◣▒ ▮◀◀◀▒┐ ▮◀◀○ ":B$(1)="   ▮◀◀◣| ▮◀◀◀▮┐ ▮◀◀○ "
850 B(0)=207:B(2)=215
860 H$=">▮▮◀ ◢▮◣◀◀◀◀◀ ▮ ▮◀◀◀◀◀▮◤ ▼
870 LIMIT $7FFF
880 FOR I=32768 TO 32810
890 READ D$
900 Q=ASC(D$)-48:IF Q>9 THEN Q=Q-7
910 O=ASC(RIGHT$(D$,1))-48:IF O>9 THEN O=O-7
920 POKE I,Q*16+O
930 NEXT I
940 GOTO 110
950 DATA 01,BF,03,11,28,D0,21,29,D0,ED
960 DATA B0,21,4F,D0,36,00,3E,28,23,3D
970 DATA C2,12,80,7C,D6,D3,C2,0E,80,7D
980 DATA D6,BF,C2,0E,80,7E,36,00,21,E7
990 DATA D3,77,C9
```

MZ-80K/1200

★今月からＯＦに毎月だします。はたして1年に何回載るだろう。（大阪府東大阪市・**奥村正樹13才**）……**【影：**はは，これでおしまいだ。私は人の夢をこわすのが楽しみなのだ。**奥村印刷：**載せてやってください。同姓ですもの。**】**

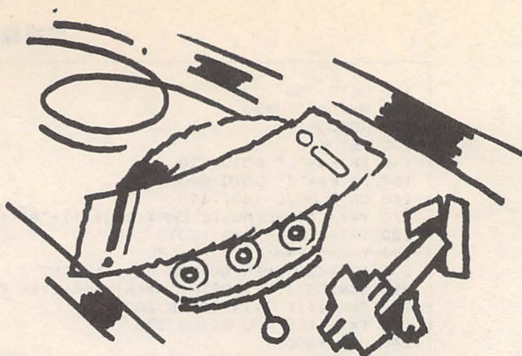
MZ-700/1500(S-BASIC)用

（※1500で動かすには，700用S-BASICが必要です）

フラフラ UFO！

（ユーフォー）

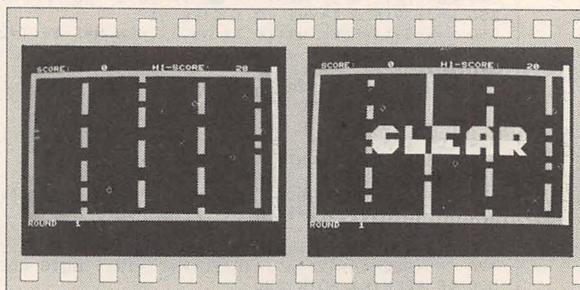
へのへのへ太郎



■How to play

君の役目は，フラフラしているUFOをゴールまで操作することです。CRキーで進み，スペース・キーで上下の向きが変わります。×に当たると，〝−20点〞，○を取ると，〝＋10点〞，GOAL　INで，〝＋100点〞，8面クリアで，ハッピー・エンドです。レベルは，20ぐらいが，ちょうどいいみたいです。

画面は，永島　純さんのGOAL(85年4月号)を参考にしました。



《写真1》さあ，スタート。君のレベルは？　《写真2》やった！　ゴール・イン。さすがだね

フラフラUFO！のプログラム・リスト

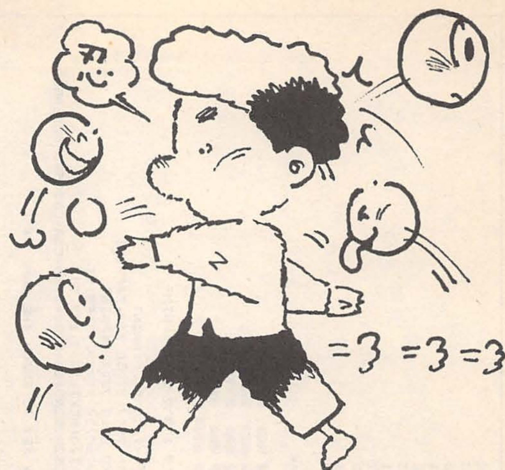
```
10 REM フラフラ UFO !  BY ヘノヘノヘタロウ
20 COLOR,,7,0:CLS:HI=0:POKE 13380,0:TEMPO 7:V=$D000:GOSUB 580
30 SC=0:RU=0:DIM C$(2):G$="|■|■G■O■A■L■|■|":C$(1)="O":C$(2)="X"
40 RU=RU+1:X=1:Y=2:YC=1:XX=1:YY=22:IF RU=9 THEN GOTO 470
50 CLS:FOR I=0 TO 39:CURSOR I,1:PRINT[4,6]"▒";:CURSOR I,23:PRINT[4,6]"▒";:NEXT I
60 FORJ=2TO22:LK=0:FORI=0TO38 STEP 10-RU
70 CURSOR I,J:PRINT[4,6]"▒";:IF RND(1)>.5 THEN I=I+10-RU
80 NEXT I,J
90 FOR I=0 TO 16 STEP 8:CURSOR39,I:PRINT[2,7] G$;:NEXT
100 FOR J=1 TO 2:FOR I=1 TO RU*5
110 XN=INT(RND(1)*39):YN=INT(RND(1)*22)+1:IF PEEK(V+XN+YN*40)<>0 THEN 110
120 CURSOR XN,YN:PRINT[J,]C$(J);:NEXT I,J
130 PRINTUSING"■ SCORE:######        HI-SCORE:######";SC;HI;
140 CURSOR 0,24:PRINTUSING"ROUND ###";RU;
150 REM ------------------------------
160 PRINTUSING"■■■■■■■■######";SC;:FORI=0TO LB:NEXT:CURSOR X,Y:PRINT" ";
170 GET KY$
180 IF KY$=CHR$(13) THEN X=X+1:GOTO210
190 IF KY$=" "      THEN YC=-YC
200 Y=Y+YC
210 P=PEEK(V+X+Y*40):J=PEEK($DB00+X+Y*40)
220 IF P=90  THEN GOTO 360
230 IF P=15  THEN SC=SC+10:MUSIC"CO"
240 IF J=$27 THEN GOTO 270
250 IF P=109 THEN FOR I=30 TO 8 STEP -3:POKE $B16,I:USR($44):NEXT I:MUSIC"RO":SC
=SC-20
260 CURSOR X,Y:PRINT[5,]CHR$(96);:GOTO 160
270 REM ------------------------------
280 M$="+CO+B+D+A+E+G+F+F+G+E+A+D+B+C"
290 CURSOR10,10:PRINT[3,]"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■";
300 CURSOR10,11:PRINT[3,]"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■";
310 CURSOR10,12:PRINT[7,]"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■";
320 CURSOR10,13:PRINT[7,]"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■";
330 FOR I=5 TO 7:TEMPO I:MUSICM$:NEXT I
340 CURSOR12,16:PRINT[5,]"BONUS 100 TEN!";
350 SC=SC+100:FOR I=1 TO 2000:NEXT:GOTO 40
360 REM-------------------------------
370 FOR I=50 TO 96:CURSOR X,Y:PRINT[2,]CHR$(I);
380 POKE $B16,I-20:USR($44):NEXT I:MUSIC"RO"
390 CURSOR 10, 8:PRINT[3,1]"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒■▒▒▒▒■▒▒▒▒■";
400 CURSOR 10, 9:PRINT[3,1]"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒■▒▒▒▒■▒▒▒▒■";
410 CURSOR 10,10:PRINT[3,1]"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒■▒▒▒▒■▒▒▒▒■";
420 CURSOR 10,11:PRINT[3,1]"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒■▒▒▒▒■▒▒▒▒■";
430 CURSOR 10,12:PRINT[3,1]"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒■▒▒▒▒■▒▒▒▒■";
440 IF SC>HI THEN HI=SC
450 CURSOR 14,15:PRINT[5,]"TRY AGAIN ?(Y.N)";
460 GET KY$:ON-(KY$="Y")GOTO 30:ON -(KY$="N") GOTO 610 :GOTO 460
470 REM ------------------------------
480 CURSOR6, 7:PRINT[6,]"■ ■ ■■ ■    ■■ ■■■";
490 CURSOR6, 8:PRINT[6,]"■ ■ ■ ■ ■   ■  ■ ■";
500 CURSOR6, 9:PRINT[6,]"■ ■ ■ ■ ■   ■  ■ ■";
510 CURSOR6,10:PRINT[5,]"■■■ ■■■ ■   ■■ ■ ■";
520 CURSOR6,11:PRINT[5,]"■ ■ ■ ■ ■   ■  ■ ■";
530 CURSOR6,12:PRINT[5,]"■ ■ ■ ■ ■   ■  ■ ■";
540 CURSOR6,13:PRINT[5,]"■ ■ ■ ■ ■   ■ ♥ ■■ ■ ■";
550 FOR I=0 TO 24:FOR J=0 TO 39:COLOR J,I,,3:NEXT J,I
560 FOR I=1 TO 10: CURSOR INT(RND(1)*39),INT(RND(1)*24):PRINT[2,]"♥";:NEXT I
570 MUSIC"C1DEGABGCGFEGCA+C6":GOTO 450
580 REM ------------------------------
590 CURSOR10,10:PRINT[3,]"フラフラ";:PRINT[5,]"UFO !"
600 CURSOR5,13:INPUT"アナタノレヘ゛ルハ ?(1-100) [1]=1ハ゛ンムス゛カシイ      [100]=1ハ゛ン カンタン";LB
:RETURN
610 REM ┌フラフラ-UFO-!────FOR-MZ-1500──┐
620 REM └(C)-オナラカ゛-クサイ-フ゜ロ?-'84-4-1-月ハレ┘
```


★4月号のC1用「STAR　SHIP　GO」のハタのだしかた：自分の向きとちがう敵を1回撃ってから，自分と同じ向きの敵を3回打つとでてきます。（神奈川県横浜市・岡田裕之14才）……【編：これでおわかり？】

MZ-700/1500(Hu-BASIC)用
(※1500で動かすには，700用Hu-BASICが必要です)

KEY & BALL
(キー ボール)

尚子命



§ストーリー

暖かくなってくるとプロ野球。プロ野球といえば西武ライオンズ。今年は郭も加わって，優勝は決まったも同様だね。

以上が，このゲームのストーリーです。えっ，いいじゃないですか，ストーリーの全くないゲームがあったって……。

§あそびかた

RUNすると，とびまわるボールと黄色いUFOが現われます。UFOをカーソル・キーで動かして，数字を順番に取っていけばいいだけです。

8の数字を取ると，つぎの面へ行くことができ，また，5面をクリアすると，HI－LEVEL（スピードが速くなる）になります。

§プログラムについて

メインをマシン語で作っているので，大がかりな改造は無理ですが，各種定数を変えることで，いろいろ楽しめます

まず，CF81番地には，スピード調整の定数が入ります。1で最速となるので，どのくらいになるか試してみてください。

また，CF90番地には，ボールを何個動かすかという定数が入ります。最高16までボールを動かすことができますが，16個動かすと，ゲームにならないのですが，見ていると楽しいので，これも試してみてください。

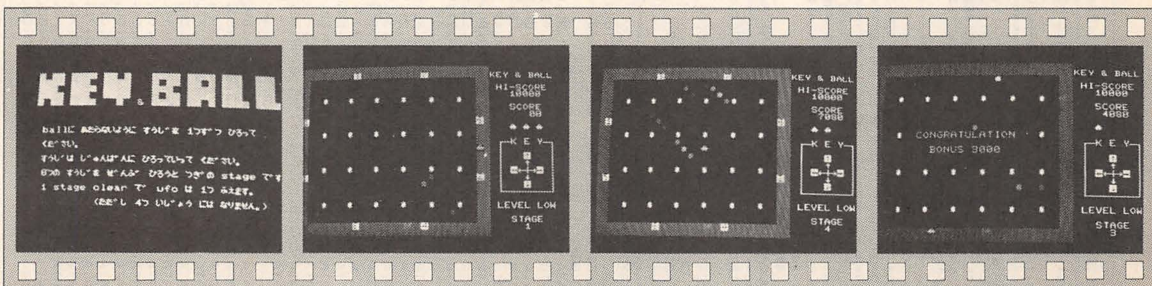
§最後に

ボールの数が多くなると，＊がだんだん，消えていきます。気にせずに遊んでください。

それと，ボールが消えるときがありますが，これは消えているのではなく，二つのボールが重なったときの状態です。

CHECKER FLAG

Dr.D：ボールを16個動かしても，ちゃんとゲームになるのはマシン語のおかげだな。
影：アクション・ゲームで，キャラクタの数が多いと，特に威力を発揮しますね。
Dr.D：影くんもわかってきたな。



《写真1》タイトル画面。ゲームの説明
《写真2》さあステージ1の開始。がんば！
《写真3》ステージが増すと，ボールも増える
《写真4》やった！　おめでとうボーナス点だ

★僕は，イライラしていたので，パソコンにアホー，クソーなどと言っていました。それいらい，プログラムをロードしても正常に作動しなくなってしまいました。(北海道亀田郡・対馬庸光13才)……【影：私の場合も同じなんだ。】

KEY & BALLのプログラム・リスト

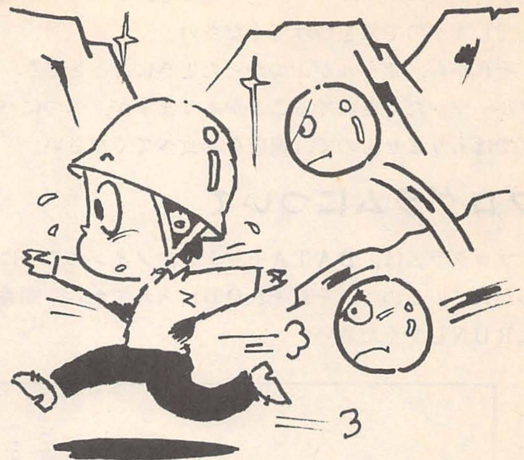
```
10 LIMIT&HCF7F:DEFINTA-Z:GOSUB800:HS=1000
20 '=========== ｼｮｷ ｾｯﾃｲ 1 ============
30 KA(0)=28:KA(1)=29:KA(2)=30:KA(3)=31:KD$(0)="→":KD$(1)="←":KD$(2)="↑":KD$(3)="
↓"
40 ST=1:SC=0:UFO=4:L=0:P=1:GOSUB980:GOTO70
50 '=========== MAIN LOOP ============
60 GOSUB1090
70 REPEAT:POKE&HCF82,ASC(INKEY$(0)):CALL&HD000:P=PEEK(&HCF8D):IF P>0 THEN SC=SC+
P:LOCATE31,7:PRINTUSING"#####";SC:BEEP
80 POKE&HCFF2,INT(RND(1)*3):UNTIL PEEK(&HCF8E)>0
90 IF PEEK(&HCF8E)=9 THEN 220
100 '============ MISTAKE ============
110 LOCATE12,10:COLOR6:PRINT"CRASH !"
120 PLAY7,"+COB#AA#GGF#EE#D#CCR-C2R-CR-CR-C6RRR"
130 UFO=UFO-1:IF UFO>0 THEN P=PEEK(&HCF8B):GOTO60 ELSE P=1
140 '============ GAME OVER ===========
150 COLOR3:LOCATE6,10:PRINT"=== GAME OVER ===":IF SC>HS THEN HS=SC
160 PLAY5,"C5FR3F2R1F4R1A5G6F3G5E5FRCRFR"
170 COLOR5:LOCATE6,12:PRINT"TRY AGAIN ? (Y/N)";
180 A$=INKEY$(1):IF A$="Y"THEN40
190 IF A$<>"N" THEN 180
200 COLOR7,0:CLS:LOCATE13,12:PRINT"NAO ♥ KAZ":END
210 '========== NEXT STAGE ============
220 LOCATE7,10:COLOR6:PRINT"CONGRATULATION !":PLAY7,"C3DEF+C5GC3DEF+C5GC3DEFG5D+
C1"
230 LOCATE9,12:PRINT"BONUS";ST*1000*(L+1):SC=SC+ST*100*(L+1):P=1
240 IF UFO<4 THEN UFO=UFO+1
250 ST=ST+1:IF ST>5 THEN L=1:ST=2
260 PAUSE20:GOTO60
270 '======== MACHINE LANGUAGE ========
280 RESTORE320:ADR=&HD000
290 READ ML$:IF ML$="**" THEN RETURN
300 POKE@ ADR,VAL("&H"+ML$):ADR=ADR+1
310 GOTO290
320 DATA F5,C5,D5,E5,DD,E5,AF,32,8D,CF
330 DATA 3A,80,CF,3D,32,80,CF,C2,9F,D1
340 DATA 3A,81,CF,32,80,CF,21,82,CF,7E
350 DATA 23,BE,CA,35,D0,23,BE,CA,3B,D0
360 DATA 23,BE,CA,41,D0,23,BE,CA,47,D0
370 DATA C3,B7,D0,01,01,00,C3,4A,D0,01
380 DATA FF,00,C3,4A,D0,01,00,FF,C3,4A
390 DATA D0,01,00,01,ED,43,89,CF,21,89
400 DATA CF,ED,4B,87,CF,79,86,4F,23,78
410 DATA 86,47,CD,AD,D1,CD,C1,00,FE,00
420 DATA CA,79,D0,D6,20,00,00,00,21,8B
430 DATA CF,BE,C2,B7,D0,32,8D,CF,34,3E
440 DATA 5A,F5,ED,4B,87,CF,CD,AD,D1,3A
450 DATA 8C,CF,CD,C9,00,01,00,08,09,3E
460 DATA 10,CD,C9,00,F1,32,8C,CF,ED,4B
470 DATA 87,CF,3A,89,CF,81,4F,3A,8A,CF
480 DATA 80,47,ED,43,87,CF,CD,AD,D1,3E
490 DATA C7,CD,C9,00,01,00,08,09,3E,60
500 DATA CD,C9,00
510 '--- ｺｺﾏﾃﾞ ｶﾞ UFO ｦ ｳｺﾞｶｽ ﾏｼﾝｺﾞ ---
520 DATA AF,32,8E,CF,32,91,CF,3A,8B,CF
530 DATA FE,09,C2,CC,D0,32,8E,CF,C3,9F
540 DATA D1,3A,90,CF,21,91,CF,BE,CA,9F
550 DATA D1,7E,34,21,92,CF,85,6F,E5,DD
560 DATA E1,DD,7E,00,FE,02,CA,ED,D0,FE
570 DATA 1A,C2,F5,D0,DD,7E,20,ED,44,DD
580 DATA 77,20,DD,7E,10,FE,02,CA,02,D1
590 DATA FE,16,C2,0A,D1,DD,7E,30,ED,44
600 DATA DD,77,30,DD,46,10,DD,4E,00,CD
610 DATA AD,D1,DD,7E,40,CD,C9,00,01,00
620 DATA 08,09,3E,70,CD,C9,00,DD,7E,00
630 DATA DD,86,20,4F,DD,71,00,DD,7E,10
640 DATA DD,86,30,47,DD,70,10,CD,AD,D1
650 DATA CD,C1,00,DD,77,40,3E,47,CD,C9
660 DATA 00,01,00,08,09,DD,7E,50,CD,C9
670 DATA 00,DD,7E,40,FE,00,CA,CC,D0,FE
680 DATA 47,C2,62,D1,AF,DD,77,40,C3,CC
690 DATA D0,FE,6B,C2,97,D1,3A,F2,CF,E6
700 DATA 03,C2,75,D1,01,FF,FF,C3,8E,D1
710 DATA FE,01,C2,80,D1,01,FF,01,C3,8E
720 DATA D1,FE,02,C2,8B,D1,01,01,01,C3
730 DATA 8E,D1,01,01,FF,DD,70,20,DD,71
740 DATA 30,C3,CC,D0,FE,C7,C2,CC,D0,32
750 DATA 8E,CF,3A,F2,CF,3C,32,F2,CF,DD
760 DATA E1,E1,D1,C1,F1,C9,21,00,D0,11
770 DATA 00,00,59,19,78,FE,00,C8,11,28
780 DATA 00,19,10,FD,C9,**
790 '============ TITLE ===============
800 COLOR7,0:CLS:PRINT:PRINT:COLOR5,0
810 PRINT" ■ ■■ ■■■ ■■ ■   ■ ■■ ■■■ ■■■  ■■■"
820 PRINT" ■■■ ■■■ ■■■     ■■ ■■ ■ ■■■  ■■■"
830 PRINT" ■■■  ■■■ ■■■     ■■■ ■■■ ■■■  ■■■"
840 PRINT" ■■■ ■■■ ■■■     ■ ■■ ■■■ ■■■  ■■■"
850 PRINT" ■ ■■ ■■■   ■  & ■■■ ■■ ■ ■■■ ■■■"
860 PRINT:PRINT:PRINT:COLOR7,0
870 CGEN1:PRINT"    BALLﾆ ｱﾀﾗﾅｲﾖｳﾆ ｽｳｼﾞｦ 1ﾂｽﾞﾂ ﾋﾛｯﾃ":PRINT
880 CGEN1:PRINT"    ｸﾀﾞｻｲ｡":PRINT
890 CGEN1:PRINT"    ｽｳｼﾞﾊ ｼﾞｭﾝﾊﾞﾝﾆ ﾋﾛｯﾃｲｯﾃ ｸﾀﾞｻｲ｡":PRINT
900 CGEN1:PRINT"    8ﾂﾉ ｽｳｼﾞｦ ｾﾞﾝﾌﾞ ﾋﾛｳﾄ ﾂｷﾞﾉ STAGE ﾃﾞｽ｡":PRINT
910 CGEN1:PRINT"    1 STAGE CLEAR ﾃﾞ UFO ﾊ 1ﾂ ﾌｴﾏｽ｡":PRINT
920 CGEN1:PRINT"          (ﾀﾀﾞｼ 4ﾂ ｲｼﾞｮｳ ﾆﾊ ﾅﾘﾏｾﾝ｡)":PRINT
930 GOSUB280:FORI=&HCF80TO&HCFFF:POKE I,0:NEXT:'ﾜｰｸ ｴﾘｱ ｸﾘｱ
940 PLAY5,"G3AB+C6B2R0B2R0A3GEB7R3G2R0G2R0G2R0+E6+D2R0+D2R0+C3A+CGEC5R3-BCDEAGED
C-A-BC7C3"
950 PRINT"  ** P";:CGEN1:PRINT"USH ANY KEY TO ENJOY THE GAME **";
960 A$=INKEY$(1):RETURN
970 '========= GAMEN 1 ================
980 COLOR7,0:CLS:PRINT:PRINTTAB(29);"KEY & BALL":PRINT
990 PRINTTAB(30);"HI-SCORE■■■0":PRINT
1000 PRINTTAB(32);"SCORE■■0":PRINT
1010 PRINTTAB(32);STRING$(UFO-1,HEXCHR$("601C")):PRINT
1020 PRINTTAB(30);"┌─K E Y─┐":PRINTTAB(30);"|        |"
1030 PRINTTAB(30);"|        |":PRINTTAB(30);"|   ↑    |"
1040 PRINTTAB(30);"|  ←+→   |":PRINTTAB(30);"|   ↓    |"
1050 PRINTTAB(30);"|        |":PRINTTAB(30);"└────────┘"
1060 CONSOLE0,25,0,29:POKE&H977,&H5A:COLOR1,0:CLS
1070 CONSOLE2,21,2,25:POKE&H977,0:COLOR7,0:CLS:CONSOLE
1080 '============ GAMEN 2 ============
1090 ON P GOTO1100,1110,1120,1130,1140,1150,1160,1170
1100 COLOR0,7:LOCATE 1, 8:PRINT"1"
1110 COLOR0,7:LOCATE27,16:PRINT"2"
1120 COLOR0,7:LOCATE 9, 1:PRINT"3"
1130 COLOR0,7:LOCATE19,23:PRINT"4"
1140 COLOR0,7:LOCATE 1,16:PRINT"5"
1150 COLOR0,7:LOCATE27, 8:PRINT"6"
1160 COLOR0,7:LOCATE19, 1:PRINT"7"
1170 COLOR0,7:LOCATE 9,23:PRINT"8"
1180 LOCATE32,9:COLOR7,0:PRINTSTRING$(UFO-1,HEXCHR$("601C"));SPC(8-UFO*2)
1190 LOCATE30,20:PRINTTAB(30);"LEVEL ";:IF L=0 THEN PRINT"LOW" ELSE PRINT"HI "
1200 LOCATE32,22:PRINT"STAGE■■■■";ST
1210 CONSOLE2,21,2,25:COLOR7,0:CLS:CONSOLE
1220 COLOR7,0:LOCATE 31,4:PRINTUSING"#####";HS:FORI=4TO25STEP4:FORJ=5TO20STEP5:L
OCATEI,J:PRINT"*":NEXTJ,I
1230 LOCATE31,7:PRINTUSING"#####";SC
1240 '----------- ｼｮｷ ｾｯﾃｲ 2 -----------
1250 COLOR0,7:LOCATE34,13:PRINTKD$(2);"■■■■";KD$(1);"■■■";KD$(0);"■■■■";KD$(3)
1260 COLOR7,0:X=27:Y=12
1270 POKE &HCF80,1,8-L*3,0,KA(0),KA(1),KA(2),KA(3),X,Y,0,0,P,&H5A,0,0,0,ST+1,0
1280 FORI=0TO14
1290 J=RND(1)*20+4:K=RND(1)*16+4:POKE &HCF92+I,J:POKE &HCFA2+I,K
1300 IF RND(1)>.5 THEN POKE &HCFB2+I,1 ELSE POKE &HCFB2+I,&HFF
1310 IF RND(1)>.5 THEN POKE &HCFC2+I,1 ELSE POKE &HCFC2+I,&HFF
1320 POKE &HCFD2+I,0:POKE &HCFE2+I,((I MOD7)+1)*16
1330 NEXT:COLOR6:LOCATEX,Y:PRINTCHR$(&H60):COLOR7,0:RETURN:'ｺﾞｸﾛｳ ｻﾏ ﾃﾞｼﾀ
```

★パソピア7で，CAPSLOCKとINS を押し，さらにSHIFTを押すと，下にラベルがでる。(東京都品川区・大谷真人13才)……【編：パソピア／7のユーザー諸君。ワンテク見つけるのもいいけど，プログラムも送ること。】

MZ-1500用

CLASH BALL（クラッシュボール）

内河 功一



ストーリー

アオくんは腹がすいたので，フルーツがたくさんあるという，氷の谷へ行きました。ところが，そこにはフルーツなどはなく，かわりに白いボールが二つ，アオくんを追ってくるではありませんか。

アオくんは，すきっ腹をかかえて必死に逃げ回り，二つのボールをぶつけると，その二つのボールは，なんと，フルーツになったのでした。

遊びかた

アオくんは，カーソル・キーで上下左右に移動します。アオくんは最初，ボールの2倍の速度で移動できますが，なにも食べないでいると，だんだんスピードが落ちてきて死んでしまいます。

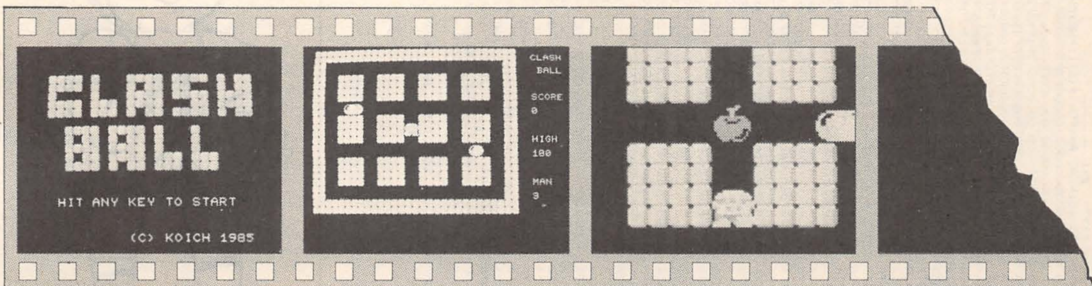
ボールは，曲がり角で，アオくんとX座標か，Y座標が同じならば，アオくんのほうに向かってきますが，それ以外のときは，直進し，カベにぶつかると反対方向に進みます。

この性質をうまく利用して，ボールを誘導し，二つのボールをうまくぶつけて，フルーツをだしてください。ボールはぶつかった後，また別の場所から出現します。

フルーツは，レモン，オレンジ，リンゴ，スイカの4種類あり，点数はそれぞれ，100，200，300，400点

《第1表》変数表

AX，AY	アオくんの座標
BX，BY	アオくんの移動方向
A1，A2	アオくんの表示用
V1，V2，V3	アオくんの体力用
CX(n)，CY(n)	ボール(n)の座標
DX(n)，DY(n)	ボール(n)の移動方向
F1，F2，FD	ボール(n)の種類
DT	ボールを停止させておくタイマー
MA	アオくんの人数
SC	スコア
HI	ハイ・スコア
T	フルーツの種類
P1(X,Y)	1 曲がり角 0 なにもなし −1 カベ
P2(X,Y)	0 なにもなし 1，2，3，4 フルーツ
KE	キー入力用
I，J，K	ループ等



《写真1》タイトル画面。適当なキーでスタート

《写真2》アオくんの物語。ボールが追ってくる

《写真3》フルーツが現われた。よし，食べろ！

★4月号94ページのOFにでていた目玉に，まつ毛をつけ，キンキラ目にして楽しんでいる私は，暗いでしょうか。（北海道札幌市・河井孝之13才）……【影：暗い♪クライ，クライ。編：明るいふりして，影さんは，夜中になると…。】

です。ボールがフルーツの上を通ると，フルーツは消えてしまうので気をつけてください。

それから，ボールがぶつかったときに，ときどき，フルーツがたくさんでることがありますが，べつにバグではありませんので，遠慮なく食べてください。

プログラムについて

プログラムは，DATAセットと，メインの二つにわかれているので，それぞれQDに入れてから，順番にRUNしてください。

PCGのDATAが長いですが，かんべんしてください。

CHECKER FLAG

編：グラフィックのかわいいゲームですね。

Dr.D：さすがにキャラクタ・データが多いな。キー・スキャンをマシン語にしたのはいいぞ。これだけでもだいぶちがうからな。

影：ちょっとした工夫で，楽しいゲーム！

《リスト1》キャラクタ定義のプログラム・リスト

```
10 '―――― ｷｬﾗｸﾀｰ ｾｯﾄ ――――
20 FOR I=1 TO 45:READ A$:FONT$(2,I)=HEXCHR$(A$):NEXT I
30 DATA 0000000000000000 00000F3F7F0686FF 00000F3F7F7FFFFF
40 DATA 0000000000000000 0000F0FCFE6061FF 0000F0FCFEFEFFFF
50 DATA 0000000000000000 00000F3F7F1F98F8 00000F3F7F7FFFFF
60 DATA 0000000000000000 0000F0FCFEF8191F 0000F0FCFEFEFFFF
70 DATA 0000000000000000 00000F3F7F0080FF 00000F3F7F7FFFFF
80 DATA 0000000000000000 0000F0FCFE6667FF 0000F0FCFEFEFFFF
90 DATA 0000000000000000 00000F3F7F66E6FF 00000F3F7F7FFFFF
100 DATA 0000000000000000 0000F0FCFE0001FF 0000F0FCFEFEFFFF
110 DATA 7F7F7F0400010000 B9393F7BFFFEFF7E B9393F7BFEFEFF7E
120 DATA FEFEFE1E3EC20000 9D9CFCE0C03C7F7F 9D9CFC00003C7F7F
130 DATA 007F7F7F7F3F0000 FF00000080C0FF00 FF00000080C0FF00
140 DATA 00FEFEFEFEFC0000 FF0000000007F7F FF0000000007F7F
150 DATA 007F7F7F7F010000 FF000000003E7F7F FF000000003E7F7F
160 DATA FEFEFEE2C2FCE000 CCCCFE1D3D031E3C CCCCFE0101031E3C
170 DATA 7F7F7F47433F0700 33337FB8BCC0783C 33337F8080C0783C
180 DATA 00FEFEFEFE800000 FF000000007CFEFE FF000000007CFEFE
190 DATA 7F7F7F787C430000 B9393F07033CFEFE B9393F00003CFEFE
200 DATA FEFEFE2000800000 9D9CFCDEFF7FFF7E 9D9CFC1E7F7FFF7E
210 DATA 007F7F7F7F3F0000 FF0000000000FEFE FF0000000000FEFE
220 DATA 00FEFEFEFEFC0000 FF00000000103FF00 FF0000000103FF00
230 DATA 007F7F7060000000 FF00000F1F3F3F1F FF00000F1F3F3F1F
240 DATA FEFEFEE070787000 CCCCFE1E8C868F3F CCCCFE0080868F3F
250 DATA 7F7F7F070E1E0E00 33337F783161F1FC 33337F000161F1FC
260 DATA 00FEFE0E06000000 FF0000F0F8FCFCF8 FF0000F0F8FCFCF8
270 DATA 0000000F31634FCF 0000000F31634FCF 0000000F31634FCF
280 DATA 000000F0FCFEFEFF 000000F0FCFEFEFF 000000F0FCFEFEFF
290 DATA CFFFFF7F7F3F0F00 CFFFFF7F7F3F0F00 CFFFFF7F7F3F0F00
300 DATA FFFFFFFEFEFCF000 FFFFFFFEFEFCF000 FFFFFFFEFEFCF000
310 DATA 0000000000000000 0001061F3F3F7F7F 0001061F3F3F7F7F
320 DATA 0000000000000000 0080E0F8FCFCFEFE 0080E0F8FCFCFEFE
330 DATA 0000000000000000 7F7F3F3F1F070100 7F7F3F3F1F070100
340 DATA 0000000000000000 FAF2F4CC98E08000 FAF2F4CC98E08000
350 DATA 0000000000000000 0000000000000C3C 000000020101072B
360 DATA 0000000000000000 000000000000707C 000070F0E000D0A8
370 DATA 0000000000000000 7C7F7F7F7F3F0F00 572A552A552A0500
380 DATA 0000000000000000 7EFEFEFEFEFCF000 D4AA54AA54A85000
390 DATA 0000000000000000 00000000001E3B7C 0000030101010000
400 DATA 0000000000000000 000000000078DC3E 0060C08080800000
410 DATA 0000000000000000 7F7F7F3F3F1F0E00 0000000000000000
420 DATA 0000000000000000 FEFEF2F4E488F000 0000000000000000
430 DATA 0000000000000000 00000000007F1E67 0000000000808080
440 DATA 0000000000000000 0000000000FE7EE6 0000000000010101
450 DATA 0000000000000000 7F723F1C07060000 8080C060201 80F00
460 DATA 0000000000000000 9E72FCC8F0600000 010103060C18F000
470 DATA 7EFFFFFFFFFFFF7E 7EC0C0C0C0C0C000 7EFCFCFCFCFCFC00
480 '―――― ｷｰ ｽｷｬﾝ ﾏｼﾝ ｺﾞ ――――
490 FOR I=$FFE0 TO $FFE6:READ A$:POKE@ I,VAL("$"+A$):NEXT I
500 DATA CD,1B,00,32,EF,FF,C9
```

《リスト2》メイン・プログラムのリスト

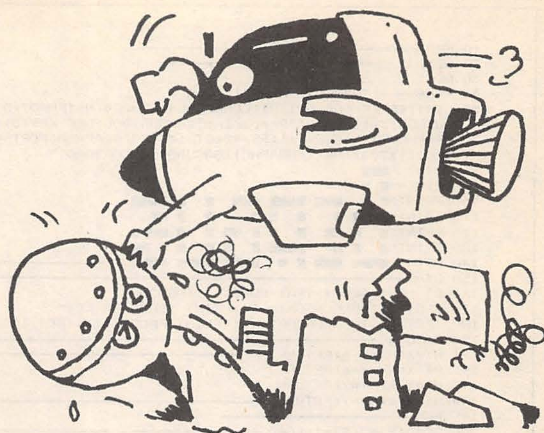
```
10 '―――― ｼｮｷ ｾｯﾃｲ 1 ――――
20 DIM P1(29,23),P2(29,23),CX(1),CY(1),DX(1),DY(1):F1=0:F2=1:HI=0:TEMPO 7
30 '―――― ｼｮｷ ｾｯﾃｲ 2 ――――
40 GOSUB 650:SC=0:MA=3:V2=0:GOSUB 530
50 '―――― ｼｮｷ ｾｯﾃｲ 3 ――――
60 AX=14:AY=11:A1=1:A2=0:V1=0:V3=80:GOSUB 550
70 '―――― ｼｮｷ ｾｯﾃｲ 4 ――――
80 DX(0)=-1:DY(0)=0:DX(1)=1:DY(1)=0
90 FOR I=0 TO 1:CX(I)=INT(RND(1)*5)*6+2:CY(I)=INT(RND(1)*4)*6+2:NEXT I:DT=5
100 '―――― ｱｵｸﾝ ｳｺﾞｶｽ ――――
110 V2=V2+1:IF V2>=INT(V1/V3)+1 THEN V2=0:ELSE 260
120 USR($FFE0):KE=PEEK@($FFEF)-16
130 IF KE<1 OR KE>4 THEN WAIT 50:GOTO 250
140 BX=(KE=4)-(KE=3):BY=(KE=2)-(KE=1)
150 IF P1(AX+BX,AY+BY)=-1 THEN BX=0:BY=0
160 IF A2=0 THEN A2=8:MUSIC"O3L0FG":ELSE A2=0:MUSIC"O3L0FA"
170 A1=KE+KE-1
180 FPRINT [AX,AY] 0,0 [AX,AY+1] 0,0
190 AX=AX+BX:AY=AY+BY:BX=0:BY=0
200 FPRINT [AX,AY] A1,A1+1 [AX,AY+1] A1+8+A2,A1+9+A2
210 T=P2(AX,AY):IF T<=0 THEN 250
220 SC=SC+T*100:P2(AX,AY)=0:CURSOR 31,9:PRINT[5] SC;:MUSIC"O4A2B2D1"
230 V1=V1-80:IF V1<0 THEN V1=0
240 '―――― ｼﾝﾀﾞ ? ――――
250 V1=V1+1:IF V1>=V3*5 THEN 290
260 FD=F1:F1=F2:F2=FD
270 IF DT>0 THEN DT=DT-1:WAIT 60:GOTO 360
280 IF ABS(CX(F1)-AX)>1 OR ABS(CY(F1)-AY)>1 THEN 310
290 MUSIC"O1C2D5F2E2DC5":MA=MA-1:IF MA<0 THEN 490:ELSE 60
300 '―――― ﾎﾞｰﾙ ｳｺﾞｶｽ ――――
310 IF P1(CX(F1),CY(F1))=0 THEN 340
320 IF CX(F1)=AX OR CY(F1)=AY THEN DX(F1)=SGN(AX-CX(F1)):DY(F1)=SGN(AY-CY(F1)):G
OTO 340
330 IF P1(CX(F1)+DX(F1),CY(F1)+DY(F1))=-1THEN DX(F1)=DX(F1)*-1:DY(F1)=DY(F1)*-1
340 FPRINT [CX(F1),CY(F1)] 0,0 [CX(F1),CY(F1)+1] 0,0:P2(CX(F1),CY(F1))=0
350 CX(F1)=CX(F1)+DX(F1):CY(F1)=CY(F1)+DY(F1)
360 FPRINT [CX(F1),CY(F1)] 25,26 [CX(F1),CY(F1)+1] 27,28
370 '―――― ﾎﾞｰﾙ ﾌﾞﾂｶｯﾀ ? ――――
380 IF CX(F1)<>CX(F2) OR CY(F1)<>CY(F2) THEN 110:ELSE MUSIC "O1C1E1C1"
390 V3=V3-3:IF V3<30 THEN V3=30
400 T=INT(RND(1)*4)+1:IF RND(1)*10>9 THEN GOSUB 450:GOTO 430
410 FPRINT [CX(F1),CY(F1)] 25+T*4,26+T*4 [CX(F1),CY(F1)+1] 27+T*4,28+T*4
420 P2(CX(F1),CY(F1))=T
430 GOTO 80
440 '―――― ﾌﾙｰﾂ ｲｯﾊﾟｲ ! ――――
450 FPRINT [CX(F1),CY(F1)] 0,0 [CX(F1),CY(F1)+1] 0,0:MUSIC"O3C3D3E3G7C7"
460 FOR J=2 TO 26 STEP 6:FOR I=2 TO 20 STEP 6:P2(J,I)=T
470 FPRINT [J,I] 25+T*4,26+T*4 [J,I+1] 27+T*4,28+T*4:NEXT I,J:V3=80:RETURN
480 '―――― ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ ――――
490 CURSOR 10,9:PRINT[2]"GAME  OVER"
500 IF SC>HI THEN HI=SC:CURSOR 7,14:PRINT[2]"YOU HIGH SCORE !"
510 WAIT 5000:GOTO 40
520 '―――― ｶﾍﾞ ｦ ｶｸ 1 ――――
530 CLS3:FOR I=0 TO 23:FOR J=0 TO 29:FPRINT [J,I] 45:P1(J,I)=-1:NEXT J,I:RETURN
540 '―――― ｶﾍﾞ ｦ ｶｸ 2 ――――
550 FOR I=2 TO 20 STEP 6:FOR J=2 TO 27:FPRINT [J,I] 0 [J,I+1] 0
560 P1(J,I)=0:P2(J,I)=0:NEXT J:P1(27,I)=-1:NEXT I
570 FOR J=2 TO 26 STEP 6:FOR I=2 TO 21:FPRINT [J,I] 0,0
580 P1(J,I)=0:P2(J,I)=0:NEXT I:P1(J,21)=-1:NEXT J
590 FOR I=2 TO 20 STEP 6:FOR J=2 TO 26 STEP 6:P1(J,I)=1:NEXT J,I
600 CCOLOR,,5:CURSOR 32,1:PRINT"CLASH■■■■■■■BALL■■■■■■■■■SCORE■■■■■■■■";SC
610 CURSOR 32,13:PRINT"HIGH■■■■■■■";HI
620 CURSOR 32,19:PRINT"MAN■■■■■■";MA
630 CCOLOR,,7:FPRINT [AX,AY] 1,2 [AX,AY+1] 9,10
640 MUSIC"O2E5G2F5A2G5B2O3C5":MUSIC WAIT:RETURN
650 '―――― ﾀｲﾄﾙ ――――
660 RESTORE 690:CLS3:FOR J=1 TO 10:READ X,Y,N,A$:FPRINT [X,Y]
670 FOR I=1 TO N:B$=MID$(A$,I,1):IF B$="1" THEN FPRINT 45:ELSE FPRINT 0
680 NEXT I,J
690 DATA 8,3,23,11110100011110111101011,8,4,23,11110100010110110001011
700 DATA 8,5,23,10000100011110111101111,8,6,23,11110111011110001101111
710 DATA 8,7,23,11110111010110111101011,10,9,15,111101111010001
720 DATA 10,10,15,101101011010001,10,11,15,111101111010001
730 DATA 10,12,17,10110111101110111,10,13,17,11110101101110111
740 CURSOR 9,17:PRINT"HIT ANY KEY TO START":CURSOR 17,21:PRINT"(C) KOICH 1985"
750 GET A$:IF A$="" THEN 750
760 MUSIC"O4C2F2":RETURN
```


★P6SRはいいねー。TALKのときの声がとくにすばらしい。影さん持ってる？（鳥取県東伯郡・上田智幸13才）……
【影：私の声よりすばらしいってか？なに，私の美声を聞いたことがない！♪アー（ムムッ）。編：わかったってば。】

MZ-80B(G-RAM1)用

ベルガス
BERGUS

加藤　健吾



コントロール

戦闘機スライダーを[2][4][6][8]で操作し，スペース・キーで爆弾発射です。目的は，要塞をすべて破壊することですが，要塞が多いので容易なことではありません。

また，要塞を破壊するには，核（中心）を正確にねらわなければなりません。

敵機について

敵機はスライダーを追ってきます。これを，爆弾で破壊することができます。なお，敵は，1面，2面と種類がちがいます。

星(マステロイド)

星〝●〟は，爆弾で破壊でき，銀河中に多数存在しています。その中の一つに，敵軍の情報処理をする衛星があり，それを破壊すると，〝⌂〟が出現し，ボーナス点とスライダー1機がもらえます。星の数は面クリアごとに多くなるので，〝⌂〟をだすのが困難になります。

プログラム

BASICでメインなどを処理し，背景の表示，背景データの書き込みをマシン語で処理しています。

スクリーン

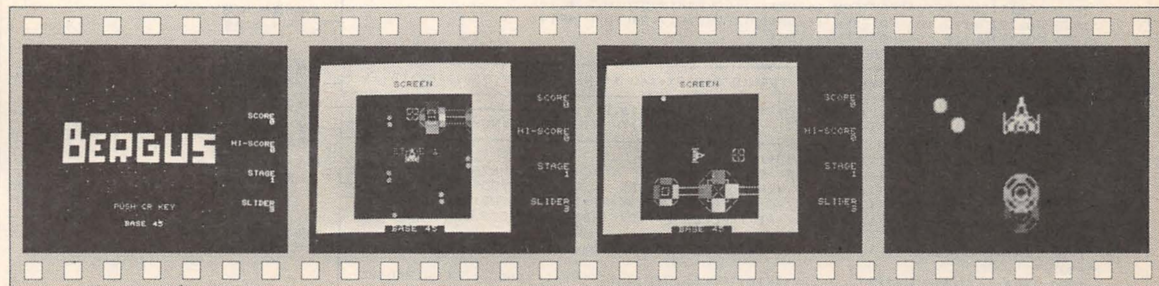
画面はこちらの動きに合わせて，4方向にスクロールします。

CHECKER FLAG

編：4方向スクロールで，ゼビウスもどき。いかにもみんながよろこびそうなゲームですね。

Dr.D：リストは少々長めだが，これぐらいのゲームならしかたのないところだな。背景の画面に，すごく凝っているが，画面表示をマシン語で処理しているので，そんなに待たないですむ。この点は感心だぞ。

影：まだまだMZ－80Bもすてたもんじゃないですね。MZユーザーがんばろう。



《写真1》タイトル画面。宇宙を表現(？)

《写真2》ステージ1の開始。要塞を破壊せよ

《写真3》4方向にスクロールします

《写真4》敵機が追ってきたぞ，気をつけろ

★僕は細野晴臣のスーパーゼビウスが好きだ。なぜなら，わざわざソルバルウのパイロットが，出発のときに金を入れる。おもしろいやろ，笑ったってください。(大分市・大竹篤志14才)……【影：お金があるってところ見せたいんだろ。】

```
 10 REM┌──────────────────────┐
 20 REM|     ─── B E R G U S ───     |
 30 REM|                              |
 40 REM└───1984. Copyright(c) by K.K─┘
 50 LIMIT$BFFF:GRAPHI1C01:CONSOLEC40,50,24,N:TEMPO7:DIMSR$(3),BM$(2),TB$(1)
 60 CURSOR13,12:PRINT"Preparing":GOSUB9000:DEF KEY(5)=POKE$952,166ｺ
 70 GRAPHC:PRINTCHR$(6):BS=45:ST=1:SR=3:GRAPHO0:FORI=0TO100:SET INT(RND(1)*240),
INT(RND(1)*200):NEXT:GRAPHO1:GOSUB8900:CURSOR0,7
 80 PRINT "■■
 90 PRINT "■ ■
 100 PRINT"■ ■  ■■■ ■■■■ ■■■  ■  ■ ■■■■
 110 PRINT"■■■■ ■   ■  ■ ■    ■  ■ ■■
 120 PRINT"■  ■ ■■  ■  ■ ■ ■■ ■  ■ ■■■■
 130 PRINT"■  ■ ■■  ■■■■ ■  ■ ■  ■    ■
 140 PRINT"■■■■ ■■■ ■  ■ ■■■■ ■■■■ ■■■■
 150 CT=0
 160 CT=CT+1:GETA$:IFA$=CHR$(13)THEN200
 170 IFCT<50THENCURSOR10,21:PRINT "PUSH CR KEY"
 180 IFCT>=50THENCURSOR10,21:PRINTSPACE$(11):IFCT>100THENCT=0
 190 GOTO160
 191 HX=X:HY=Y-6:RETURN
 192 HX=X:HY=Y+6:RETURN
 193 HX=X-6:HY=Y:RETURN
 194 HX=X+6:HY=Y:RETURN
 199 REM──────────────
 200 SC=0:SR=3:ST=1:RO=0
 210 GRAPHC:PRINTCHR$(6):FORI=0TO24:CURSOR0,I:PRINTSTRING$(CHR$(30),30);:NEXT:FO
RI=5TO22:CURSOR6,I:PRINTSPACE$(18):NEXT
 220 CURSOR12,3:PRINT"SCREEN"
 230 RESTORE8500:GOSUB7800:BS=45
 240 FORN=1TO10:READX,Y:AD=53248+X+8+(Y+8)*108:V=INT(AD/256):POKE$CF02,AD-V*256:
POKE$CF03,V:USR($C09D):NEXT
 260 FORN=1TO15:READX,Y:AD=53248+X+8+(Y+8)*108:V=INT(AD/256):POKE$CF04,AD-V*256:
POKE$CF05,V:USR($C0BA):NEXT
 265 DX=INT(RND(1)*90)+8:DY=INT(RND(1)*90)+8:IF(PEEK(53248+DX+DY*108)<>0)+(DX>=4
4)*(DX=<45)*(DY>=44)*(DY=<45)THEN265
 266 POKE53248+DX+DY*108,147
 280 POKE58044,0:POKE58045,0:POKE58152,0:POKE58153,0
 285 GRAPHC:POKE$CF00,$54:POKE$CF01,$DF:USR($C000):POSITION112,104:PATTERN-16,SR
$(0):CURSOR12,13:POSITION112,56:PATTERN-16,H1$:PRINT"STAGE";ST:MUSIC"R9R"
 290 X=44:Y=44:SP=0:TX=36:TY=90:TP=3:BF=4:A$="8":HX=X:HY=Y-6
 300 B$=A$:POKE$952,0:GETA$:POKE$952,166:IF(A$=" ")*(BF=4)THENBF=SP:OX=HX:OY=HY:
BX=X:BY=Y:POKE$F17,15:USR($F14)
 301 IFA$=CHR$(13)THENGOSUB6000
 305 IF(A$<"2")+(A$>"8")THENA$=B$
 310 T1=X:T2=Y:X=X+(A$="4")-(A$="6"):Y=Y+(A$="8")-(A$="2"):X=X+(X>99)-(X<8):Y=Y+
(Y>99)-(Y<8)
 320 SD=SP:SP=0:SP=-(A$="2")-(A$="4")*2-(A$="6")*3:KA=HX:KB=HY:ONSP+1GOSUB191,19
2,193,194
 330 AD=53248+(X-8)+(Y-8)*108:PM=INT(AD/256):POKE$CF00,AD-PM*256:POKE$CF01,PM
 340 ONBFGOTO360,370,380,500
 350 GOSUB2000:BY=BY-2:GOSUB2100:GOTO390
 360 GOSUB2000:BY=BY+2:GOSUB2100:GOTO390
 370 GOSUB2000:BX=BX-2:GOSUB2100:GOTO390
 380 GOSUB2000:BX=BX+2:GOSUB2100
 390 IF(BX=OX)*(BY=OY)THEN1900
 500 POSITION112,104:PATTERN-16,SR$(SP):IFSP<>SDTHENPOSITION112+(KA-T1)*8,104+(K
B-T2)*8:PATTERN-16,CL$
 505 POSITION112+(HX-X)*8,104+(HY-Y)*8:PATTERN-16,H1$
 507 IFBF<>4THENPOSITION112+(OX-T1)*8,104+(OY-T2)*8:PATTERN-16,CL$:POSITION112+(
OX-X)*8,104+(OY-Y)*8:PATTERN-16,H2$
 510 USR($C000)
 520 JA=53248+X+Y*108:IF(PEEK(JA)<>0)+(PEEK(JA+1)<>0)+(PEEK(JA+108)<>0)+(PEEK(JA
+109)<>0)THEN1800
 530 CX=TX:CY=TY:TX=TX+SGN(X-TX)*-(RND(1)>.4):TY=TY+SGN(Y-TY)*-(RND(1)>.4)
 540 IF(T1-10<CX)*(T1+10>CX)*(T2-10<CY)*(T2+10>CY)THENPOSITION(CX-T1)*8+112,(CY-
T2)*8+104:PATTERN-16,CL$
 550 IF(X-10<TX)*(X+10>TX)*(Y-10<TY)*(Y+10>TY)THENPOSITION(TX-X)*8+112,(TY-Y)*8+
104:PATTERN-16,TB$(RO)
 560 IF(X-1=<TX)*(X+2>=TX)*(Y-1=<TY)*(Y+2>=TY)THEN1800
 570 GOTO300
 1700 FF=0:IF(X-10<TX)*(X+10>TX)*(Y-10<TY)*(Y+10>TY)THENFF=1:POSITION(TX-T1)*8+1
12,(TY-T2)*8+104:PATTERN-16,BM$(0)
 1701 POKE$F17,20:USR($F14):IFFF=1THENPOSITION(TX-T1)*8+112,(TY-T2)*8+104:PATTER
N-16,BM$(1)
 1702 POKE$F17,40:USR($F14):IFFF=1THENPOSITION(TX-T1)*8+112,(TY-T2)*8+104:PATTER
N-16,BM$(2)
 1703 POKE$F17,30:USR($F14)
 1710 IFFF=1THENPOSITION(TX-T1)*8+112,(TY-T2)*8+104:PATTERN-16,CL$
 1711 RETURN
 1800 POSITION112,104:PATTERN-16,BM$(0):POKE$F17,255:USR($F14)
 1810 POSITION112,104:PATTERN-16,BM$(1):POKE$F17,230:USR($F14)
 1820 POSITION112,104:PATTERN-16,BM$(2):POKE$F17,240:USR($F14)
 1830 POSITION112,104:PATTERN-16,CL$
 1840 SR=SR-1:IFSR>0THENGOSUB8900:GOTO280
 1850 GOTO4000
 1900 R1=PEEK(53248+BX+BY*108):R2=PEEK(53248+BX+1+BY*108):R3=PEEK(53248+BX+(BY+1
)*108):R4=PEEK(53248+BX+1+(BY+1)*108)
 1901 POSITION112+(OX-T1)*8,104+(OY-T2)*8:PATTERN-16,CL$
 1902 IF(OX-1=<TX)*(OX+2>=TX)*(OY-1=<TY)*(OY+2>=TY)THENGOSUB1700:SC=SC+300:TX=IN
T(RND(1)*90)+8:TY=INT(RND(1)*90)+8
 1905 POSITION(OX-X)*8+112,(OY-Y)*8+104:PATTERN-16,CL$
 1910 IF(R1=92)*(R2=47)*(R3=47)*(R4=92)THENBS=BS-1:SC=SC+200:GOSUB7600
 1920 IF(R1=151)*(R2=149)*(R3=152)*(R4=150)THENBS=BS-1:SC=SC+100:GOSUB7600
 1925 IFR1=147THENPOKE$F17,50:USR($F14):POKE53248+BX+BY*108,0:GOSUB1940:SC=SC+50
 1926 IFR2=147THENPOKE$F17,50:USR($F14):POKE53248+BX+1+BY*108,0:GOSUB1940:SC=SC+
50
 1927 IFR3=147THENPOKE$F17,50:USR($F14):POKE53248+BX+(BY+1)*108,0:GOSUB1940:SC=S
C+50
 1928 IFR4=147THENPOKE$F17,50:USR($F14):POKE53248+BX+1+(BY+1)*108,0:GOSUB1940:SC
=SC+50
 1929 IFBS<1THENUSR($C000):GOTO3000
```

- 初期設定 (50–60)
- タイトル表示 (70–140)
- CRキー入力待ち (150–190)
- 自機が方向転換した時の標準の座標設定ルーチン (191–194)
- 初期値設定 (200)
- 画面表示 (210)
- 仮想画面作成 (220–285)
- 初期値設定 (290)
- キースキャンと自機の方向づけ (300–320)
- メモリに画面に表示するところの仮想画面の先頭番地を書き込む (330)
- 爆弾の座標をずらす (340–380)
- 爆弾が落下地点(標準②)に達したかの判断 (390)
- 標準①の表示 (500–505)
- 爆弾の落下地点に標準②を表示 (507)
- マシン語のコールをして，背景を表示 (510)
- 自機が障害物に衝突したかの判断 (520)
- 敵機の表示と移動 (530–550)
- 自機が敵機に衝突したかの判断 (560)
- 敵機の爆発の処理 (1700–1711)
- 自機の爆発の処理とゲームオーバーの判断 (1800–1850)
- 爆弾の下にあるキャラクターを変数へ代入 (1900)
- 爆弾を消す (1901)
- 爆弾が敵機に命中したかの判断と得点の加算 (1902)
- 爆弾が要塞に命中したかの判断と得点の加算 (1910–1920)
- 爆弾が星に命中したかの判断と得点の加算 (1925–1928)
- 面クリアの処理 (1929)

★近頃，つぐ美さんもＯＦコーナーにでる回数が多くなった。影さんも負けるなよ。ここはお前のものだ。(静岡県浜名郡・**高橋邦明14才**)……【**編**：最近，つぐ美ちゃんも強くなりました。**つぐ美**：影さん，仕事しなさい／**影**：ハイ。】

```
 1930 CURSOR38-LEN(STR$(SC)),6:PRINTSC:BF=4:GOTO500
 1940 IF(OX=<DX)*(OX+1>=DX)*(OY=<DY)*(OY+1>=DY)THENPOKE53248+DX+DY*108,2:POKE$F1
7,67:USR($F14):SR=SR+1:SC=SC+1000:GOSUB8900
 1950 RETURN
 2000 IF(X-10<BX)*(X+10>BX)*(Y-10<BY)*(Y+10>BY)THENPOSITION(BX-T1)*8+112,(BY-T2)
*8+104:PATTERN-16,CL$
 2010 RETURN
 2100 BN=1:IF(X-10<BX)*(X+10>BX)*(Y-10<BY)*(Y+10>BY)THENPOSITION(BX-X)*8+112,(BY
-Y)*8+104:PATTERN-16,BT$:BN=0
 2110 RETURN
 3000 ST=ST+1:MUSIC"R9":CURSOR10,10:PRINT"STAGE CLEAR":MUSIC"R9R":RO=RO+1:IFRO=2
THENRO=0
 3010 GOTO230
 4000 CURSOR38,21:PRINT"0":CURSOR11,10:PRINT"GAME OVER":MUSIC"R9RR":IFSC>HSTHENH
S=SC
 4010 GOTO70
 6000 CURSOR12,10:PRINT"PAUSE.":CT=0
 6010 MUSIC"+A3+F+A+F+A+F5"
 6020 CT=CT+1:GETA$:IFA$=CHR$(13)THENMUSIC"+A3+F+A+F+A+F5":RETURN
 6030 IFCT<50THENCURSOR12,10:PRINT"PAUSE."
 6040 IFCT>=50THENCURSOR12,10:PRINT"      ":IFCT>=100THENCT=0
 6050 GOTO6020
 7600 POKE53248+BX+BY*108,58:POKE53248+BX+1+BY*108,58:POKE53248+BX+(BY+1)*108,58
:POKE53248+BX+1+(BY+1)*108,58
 7610 IFBN=0THENPOSITION(BX-T1)*8+112,(BY-T2)*8+104:PATTERN-16,BM$(0)
 7620 POKE$F17,100:USR($F14):IFBN=0THENPOSITION(BX-T1)*8+112,(BY-T2)*8+104:PATTE
RN-16,CL$
 7630 CURSOR18-LEN(STR$(BS)),24:PRINTBS;:RETURN
 7799 REM------------------
 7800 CURSOR9,13:PRINT"JUST A MOMENT":GOSUB8900:USR($C100):FORI=0TOST*50:A=INT(R
ND(1)*90):B=INT(RND(1)*90):AD=54229+A+B*108:POKEAD,147:NEXT
 7810 USR($C04C):RETURN
 8499 REM------------------
 8500 DATA 0,0,0,40,1,52,0,80,26,6,38,28,28,83,70,22,68,48,62,76
 8510 DATA 4,12,12,12,24,22,22,40,0,66,8,74,44,70,60,62,70,83,76,83,44,54,56,38,
83,34,60,10,84,0
 8899 REM------------------
 8900 CURSOR34,5:PRINT"SCORE":CURSOR31,10:PRINT"HI-SCORE":CURSOR34,15:PRINT"STAG
E":CURSOR33,20:PRINT"SLIDER"
 8910 CURSOR38-LEN(STR$(SC)),6:PRINTSC:CURSOR38-LEN(STR$(HS)),11:PRINTHS:CURSOR3
4,16:CURSOR38-LEN(STR$(ST)),16:PRINTST
 8920 CURSOR38-LEN(STR$(SR)),21:PRINTSR:CURSOR11,24:PRINT" BASE     ";:CURSOR18-L
EN(STR$(BS)),24:PRINTBS;:RETURN
 8999 REM------------------
 9000 RESTORE10000:FORI=0TO3:FORM=1TO32:READY:SR$(I)=SR$(I)+CHR$(Y):NEXTM,I
 9010 FORI=0TO1:FORJ=1TO32:READY:TB$(I)=TB$(I)+CHR$(Y):NEXTJ,I
 9020 FORI=0TO2:FORM=1TO32:READY:BM$(I)=BM$(I)+CHR$(Y):NEXTM,I
 9030 FORI=1TO32:READY:CL$=CL$+CHR$(Y):NEXT
 9040 FORI=1TO32:READY:H1$=H1$+CHR$(Y):NEXT
 9050 FORI=1TO32:READY:H2$=H2$+CHR$(Y):NEXT
 9060 FORI=1TO32:READY:BT$=BT$+CHR$(Y):NEXT
 9070 FORI=49152TO49203:READY:POKEI,Y:NEXT
 9080 FORI=52998TO53117:READY:POKEI,Y:NEXT
 9090 FORI=53118TO53153:READY:POKEI,Y:NEXT
 9095 FORI=49228TO49366:READY:POKEI,Y:NEXT:FORI=49408TO49426:READY:POKEI,Y:NEXT:
RETURN
 10000 DATA 0,1,1,1,3,2,2,134,133,159,167,221,187,186,187,196,0,128,128,128,192,
64,64,96,161,249,229,187,221,93,221,35
 10010 DATA 196,167,186,187,221,167,159,133,134,2,2,3,1,1,1,0,35,221,93,221,187,
229,249,161,97,64,64,192,128,128,128,0
 10020 DATA 1,0,0,0,0,1,15,120,120,15,1,0,0,0,0,0,255,17,46,94,94,241,110,250,25
0,110,241,94,94,46,17,255
 10030 DATA 255,136,116,122,122,143,118,95,95,118,143,122,122,116,136,255,128,0,
0,0,0,128,240,30,30,240,128,0,0,0,0,0
 10040 DATA 7,31,51,103,76,219,246,244,244,246,219,76,103,51,31,7,224,248,204,23
0,50,219,111,47,47,111,219,50,230,204,248,224
 10045 DATA 15,24,1,65,193,131,134,183,183,134,131,193,65,1,24,15,240,24,128,130
,131,193,97,183,183,97,193,131,130,128,24,240
 10050 DATA 6,24,38,72,80,82,36,4,33,72,70,65,48,15,32,24,28,226,2,57,197,21,201
,34,18,144,69,133,146,34,28,0
 10060 DATA 0,0,0,24,35,12,17,2,12,17,16,12,18,8,0,0,0,0,0,0,160,16,144,8,72,144
,20,36,200,0,0,0
 10070 DATA 0,0,0,0,0,0,0,2,0,4,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,128,0,64,0,128,32,0,0,0,0,
0
 10080 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
 10090 DATA 0,61,96,65,64,65,0,84,84,0,65,64,65,96,61,0,0,188,6,130,2,130,0,42,4
2,0,130,2,130,6,188,0
 10100 DATA 0,0,0,2,2,2,30,0,0,30,2,2,2,0,0,0,0,0,64,64,64,120,0,0,120,64,64,6
4,0,0,0
 10110 DATA 0,0,0,0,0,0,3,6,5,7,3,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,128,192,192,192,128,0,0,
0,0,0
 10120 DATA 219,232,203,247,203,255,211,232,42,0,207,17,206
 10130 DATA 80,6,18,213,197,229,1,18,0,237,176,225,193,209
 10140 DATA 213,17,108,0,25,209,235,213,17,40,0,25,209,235
 10150 DATA 16,229,219,232,203,183,203,191,211,232,201
 10160 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,47,31,31,92,0,0,0,0,0,0,0,0
 10170 DATA 47,31,31,92,0,0,0,47,151,31,31,149,92,0,0,0,47,31,31,92
 10180 DATA 31,151,149,30,155,155,155,31,31,92,47,30,30,155,155,155,31,151,149,3
0
 10190 DATA 3,,152,150,30,155,155,155,31,31,47,92,30,30,155,155,155,31,152,150,3
0
 10200 DATA 92,30,30,47,0,0,0,92,152,30,30,150,47,0,0,0,92,30,30,47
 10210 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,92,30,30,47,0,0,0,0,0,0,0,0
 10220 DATA 0,0,151,149,0,0
 10230 DATA 0,151,31,31,149,0
 10240 DATA 151,31,151,149,30,149
 10250 DATA 152,31,152,150,30,150
 10260 DATA 0,152,30,30,150,0
 10270 DATA 0,0,152,150,0,0
 10290 DATA 33,0,208,6,8,14,108,54,5,35,13,194,83,192,16,245,33,252,253,6,8,14,1
08,54,5,43,13,194,99,192,16,245,33,0,208,6,8,229,14,108,54,5
 10300 DATA 213,17,108,0,25,209,13,194,116,192,225,35,16,237,33,108,208,6,8,229,
14,108,54,5,213,17,108,0,25,209,13,194,140,192,225,43,16,237,201
 10310 DATA 42,2,207,17,6,207,235,6,6,197,213,1,20,0,237,176,209,235,213,17,108,
0,25,209,235,193,16,237,201
 10320 DATA 42,4,207,17,126,207,235,6,6,197,213,1,6,0,237,176,209,235,213,17,108
,0,25,209,235,193,16,237,201
 10330 DATA 33,0,208,6,108,14,108,54,0,35,13,194,7,193,5,194,5,193,201
```

- 1930: スコアの表示
- 1940–1950: 隠れキャラクタを出した時の得点の加算と自機の追加
- 2100: 爆弾の表示
- 3000: 面クリアの処理
- 4000–4010: ゲームオーバーの処理
- 6000–6050: ゲームの1時停止の処理
- 7600–7610: 要塞の爆発表示
- 7620: 爆発音を出す
- 7630: 要塞の残りの数を表示
- 7800–7810: 仮想画面の設定
- 8500–8510: 要塞の位置データ
- 8900–8920: スコア・ハイスコアなどの表示
- 9000–9060: グラフィックデータをストリング変数へ代入
- 9070–9095: マシン語データの読み込みとメモリへの書き込み
- 10000–10110: グラフィックデータ
- 10120–10330: マシン語データ

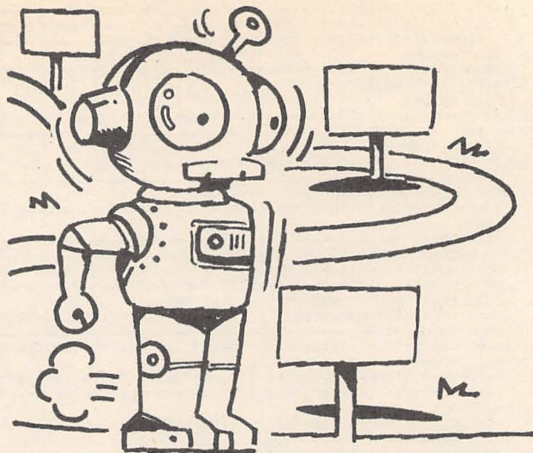
MZ-80B/2000

★とうとうPC−9801用のギャラガがでた。この調子で他のゲームもでてほしい。P98バンザーイ。(大阪府枚方市・GODZILLA14才)……【なにわ：こんなによろこんでもらって，苦労したかいがありました。よろしく。】

MZ-2000/2200(1Z001, G-RAM1)用

チェック
CHECK POINT
ポイント

Kami



STORY

君の使命は，10個のチェック・ポイントをクリアすることである。ところで，チェック・ポイントは，どこにあるのでしょう。君にならできる。さあ，始めよう，始めよう。

HOW TO PLAY

テン・キーの[2][4][6][8]で，画面の右下にいるマンを操作して，しつこく追ってくるテキをかわし，チェック・ポイント（□）をクリアしてください。

CHECKER FLAG

編：1100行からのＤＡＴＡを変えて…といってますが。

Dr.D：うむ。データは３行ぶん99個で１画面だ。画面は外ワクのレンガをのぞいて，横11×縦９キャラだから，データは11個で横１列ぶんだ。

編：なるほど。すると，０が何もないところで，１がレンガ，２がハシゴですね。

プログラムについて

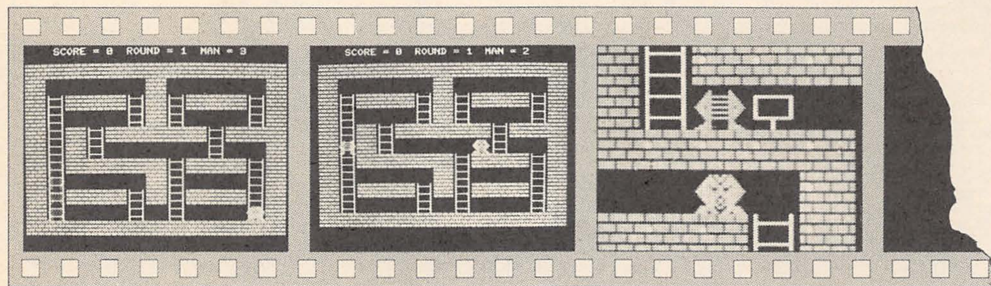
ＲＥＭ文をつけてあるので，どこで何をやっているのかは，だいたいわかると思います。それから，キャラクタは，少し大きめの24×16ドットにしてみました。

改造のアドバイス

1100行からのＤＡＴＡを変えて，自分の好きな画面を作ってみてください。画面数は３ですが，ＤＡＴＡをつけ加えて，増やしてみてもおもしろいと思います。

《第１表》主な変数表

ＳＣ	スコア
ＲＯ	ラウンド
ＭＡ	マン(自分)の残り数
Ｘ，Ｙ	マンの位置
ＸＸ，ＹＹ	テキの位置
ＰＳ	クリアしたチェック・ポイントの数
ＭＡ＄	マンのキャラ
ＴＥ＄	テキのキャラ
ＣＨ＄	チェック・ポイントのキャラ
ＲＥ＄	レンガのキャラ
ＨＡ＄	ハシゴのキャラ



《写真１》さあスタート！右下にいるのが自分

《写真２》テキにつかまらないように動きまわれ

《写真３》ホラ，チェック・ポイントが現われた

★ボクの友人は，1942をすると，解説をしながらわめく。その名は"島田"。(大阪市・多田博司14才)……【影："ウーッ，ウーッ，ニャロメー，バシバシ" なんてうなってギャプラスやってるおじさん知ってる？】

CHECK POINT のプログラム・リスト

```
10 REM ▒▒▒▒▒▒▒▒ SHOKI SETTEI ▒▒▒▒▒▒▒▒
20 CONSOLE C40,50,24,N,GN:GRAPHI1,C,01:TEMPO7:CLR
30 RO=1:MA=3:X=11:Y=10:XX=1:YY=2:PRINTCHR$(6)
40 SP$=STRING$(CHR$(0),48):R$="°°°"+CHR$(0)+"▒▒▒"+CHR$(0)
50 RE$=R$+R$+R$+R$+R$+R$:SO$=CHR$(1)+CHR$(4)+CHR$(4)+CHR$(4)
60 CH$="┌─┐"+SO$+"└┬┘":HA$="├─┤"+SO$+"├─┤":PC$="   "+SO$+"   "
70 FORI=1TO48:READA:MA$=MA$+CHR$(A):NEXTI
80 FORI=1TO48:READA:TE$=TE$+CHR$(A):NEXTI
90 POKE$952,0:DEF KEY(5)=POKE$952,166┐
100 REM ▒▒▒▒▒▒▒▒   G A M E N   ▒▒▒▒▒▒▒▒
110 FORI=0TO12:POSITIONI*24,16:PATTERN-16,RE$:CURSORI*3,2:PRINT".":NEXTI
120 FORI=0TO12STEP12:FORJ=1TO10:POSITIONI*24,J*16:PATTERN-16,RE$
130 CURSORI*3,J*2:PRINT".":NEXTJ,I
140 FORI=0TO12:POSITIONI*24,176:PATTERN-16,RE$:CURSORI*3,22:PRINT".":NEXTI
150 POSITIONX*24,Y*16:PATTERN-16,MA$:POSITIONXX*24,YY*16:PATTERN-16,TE$
160 FORI=2TO10:FORJ=1TO11:READA:ONA+1GOTO190,170,180
170 POSITIONJ*24,I*16:PATTERN-16,RE$:CURSORJ*3,I*2:PRINT".":GOTO190
180 CURSORJ*3,I*2:PRINTHA$
190 NEXT J,I:GOSUB 710
200 REM ▒▒▒▒▒▒▒▒   M  A  I  N   ▒▒▒▒▒▒▒▒
210 GETK$:IFK$=""GOTO 410
220 ON(VAL(K$)/2)GOTO 240,250,260,270
230 GOTO 410
240 XI=0:YI=1 :IF CHARACTER$(X*3,(Y+YI)*2)<>"." GOTO280
241 GOTO 410
250 XI=-1:YI=0:IF CHARACTER$((X+XI)*3,Y*2)<>"." GOTO 280
251 GOTO 410
260 XI=1:YI=0 :IF CHARACTER$((X+XI)*3,Y*2)<>"." GOTO 280
261 GOTO 410
270 XI=0:YI=-1:IF CHARACTER$(X*3,Y*2)="├" GOTO 280
271 GOTO 410
280 POSITIONX*24,Y*16:PATTERN-16,SP$
290 X=X+XI:Y=Y+YI:POSITIONX*24,Y*16:PATTERN-16,MA$:MUSIC"+A0"
300 IF CHARACTER$(X*3,Y*2)="┌" GOSUB 910
310 IF(X=XX)*(Y=YY)GOTO 810
400 REM ▒▒▒▒▒▒▒▒ TEKI NO IDOU ▒▒▒▒▒▒▒▒
410 IF YY=Y GOTO 450
420 IF YY>Y THEN YU=-1:XU=0:GOTO 440
430 IF YY<Y THEN YU= 1:XU=0
440 IF CHARACTER$((XX+XU)*3,(YY+YU)*2)<>"." GOTO 480
450 IF XX>X THEN XU=-1:YU=0:GOTO 470
460 IF XX<X THEN XU= 1:YU=0
470 IF CHARACTER$((XX+XU)*3,(YY+YU)*2)="." GOTO 210
480 POSITIONXX*24,YY*16:PATTERN-16,SP$
490 XX=XX+XU:YY=YY+YU:POSITIONXX*24,YY*16:PATTERN-16,TE$
500 IF(XX=X)*(Y=YY)GOTO810
510 PP=PP+1:IF PP<>30 GOTO 210
520 PP=0:CURSOR XX*3,YY*2:PRINT CH$:GOTO 210
600 REM ▒▒▒▒▒▒▒▒   E   N   D   ▒▒▒▒▒▒▒▒
610 POKE$952,166:MUSIC"+COBAGFEDCDEFGAB+C5R"
620 PRINTCHR$(6):GRAPHC:CURSOR 10,10:PRINT"YOUR SCORE =";SC
630 IF RO=4 THEN CURSOR 10,12:PRINT"Your play is very nice !"
640 CURSOR 10,14:PRINT"TRY AGAIN [Y/N] ?"
650 GETY$:IFY$=""GOTO650
660 IFY$="Y"THEN RUN
670 IFY$="N"THEN END
680 GOTO 650
700 REM ▒▒▒▒▒▒▒▒ SCORE & ROUND ▒▒▒▒▒▒▒▒
710 CURSOR4,0:PRINT"SCORE =";SC;"  ROUND =";RO;"  MAN =";MA:MUSIC"C1EG":RETURN
720 MUSIC"+C3+D+C+D+C+C+E":PS=0:PP=0
730 IF RO=4 GOTO 610
740 PRINTCHR$(6):GRAPHC:X=11:Y=10:XX=1:YY=2:GOTO110
800 REM ▒▒▒▒▒▒▒▒ YA RA RE TA  ▒▒▒▒▒▒▒▒
810 MUSIC"-E1-E-E-E3-E1-E-E-E3R+E0":MA=MA-1:IF MA=0 GOTO 610
820 POSITIONX*24,Y*16:PATTERN-16,SP$:GOSUB 710
830 X=11:Y=10:XX=1:YY=2
840 POSITIONX*24,Y*16:PATTERN-16,MA$:GOTO210
900 REM ▒▒▒▒▒▒▒▒ CHECK POINT ▒▒▒▒▒▒▒▒
910 MUSIC"+C1+C+E+E+A3":SC=SC+(INT(RND(1)*10)+1)*10
920 PS=PS+1:IF PS=10 THEN RO=RO+1:GOTO 720
930 CURSOR X*3,Y*2:PRINTPC$
940 GOSUB 710:RETURN
1000 REM ▒▒▒▒▒▒▒▒ CHARACTER´S DATA ▒▒▒▒▒▒▒▒
1010 DATA 0,  1,  3,  7, 15, 30, 63,127, 63, 31, 15,  7,  3, 31, 63,124
1020 DATA 0,102,189,219,231,255, 24,189,255,231,219,219,231,153,195,231
1030 DATA 0,128,192,224,240,120,252,254,252,248,240,224,192,248,252, 62
1040 DATA 0,  1,  3,  7, 15, 31, 63,123, 63, 31, 15,  7,  3,  7, 31,127
1050 DATA 0,  0,  0,255,  0,255,  0,255,  0,255,  0,255,  0,  0,  0,  0
1060 DATA 0,128,192,224,240,248,252,222,252,248,240,224,192,224,248,254
1100 REM ▒▒▒▒▒▒▒▒ GAMEN´S DATA ▒▒▒▒▒▒▒▒
1110 DATA 0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,2,1,1,1,2,1,2,1,1,1,2,2,0,0,0,2,1,2,0,0,0,2
1140 DATA 2,1,2,1,1,1,1,1,2,1,1,2,1,2,0,0,0,0,0,2,0,0,2,1,1,1,1,1,2,1,1,1,2
1170 DATA 2,0,0,0,0,1,2,0,0,0,2,2,1,1,1,2,1,2,1,1,1,2,2,0,0,0,2,0,2,0,0,0,2
1210 DATA 0,0,0,1,0,0,0,1,0,0,0,2,1,2,1,2,1,2,1,2,1,2,2,1,2,0,2,0,2,0,2,1,2
1240 DATA 2,1,1,1,1,2,1,1,1,1,2,2,0,0,0,1,2,1,0,0,0,2,1,1,1,2,1,2,1,2,1,1,1
1270 DATA 0,0,0,2,1,2,1,2,0,0,0,2,1,1,1,1,2,1,1,1,1,2,2,0,0,0,0,2,0,0,0,0,2
1310 DATA 0,0,0,1,0,0,0,1,0,0,0,2,1,2,1,2,1,2,1,2,1,2,2,1,2,0,2,1,2,0,2,1,2
1340 DATA 2,1,1,1,1,1,1,1,1,1,2,2,0,0,1,0,0,0,1,0,0,2,1,1,2,1,2,1,2,1,2,1,1
1370 DATA 0,0,2,1,2,1,2,1,2,0,0,2,1,1,1,2,1,2,1,1,1,2,2,0,0,0,2,1,2,0,0,0,2
```

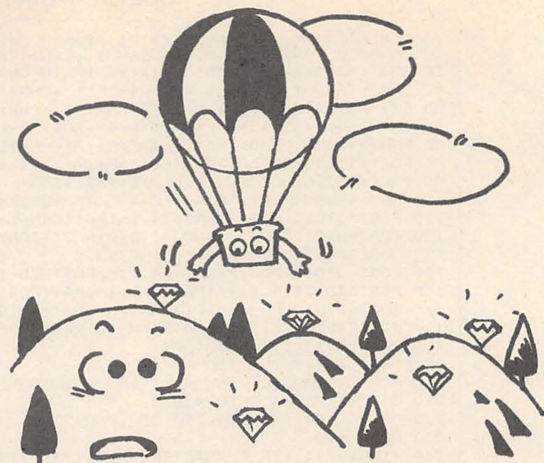
★ワンテク：ＰＣ-6601ＳＲで，SHIFTと?とDをいっしょに押すと，電源のＯＮ／ＯＦＦになる。これは，6001／mkIIモードでも使える。(石川県羽咋郡・**松本　剛15才**)……【**編**：新機種のワンテクも増えてるみたいですね。】

MZ-2000/2200(1Z001, G-RAM 1)用

Devil Fighter

デビル ファイター

T. MATSUYAMA



OPENING

お前に，気球と風を操る力を与えよう。そして，デビルのいる洞窟へ行くのじゃ。だがその前に，ダイヤモンドの山へ行かなくてはならん。そこで，できるだけ多くのダイヤを取るのじゃ。デビルはダイヤに弱い。デビルに会えたら，ダイヤをぶつけるのじゃ。デビルの弱点は頭じゃ，頭をねらうがいい。デビルをたおさない限り，この世に平和はこないだろう。健闘を祈る。

HOW TO PLAY

テン・キーの8方向で，風を操ることにより，気球が動きます。キーを押し続けると，風が強くなって，気球のスピードが速くなります。キーをはなしても，気球は動き続けるので注意してください。

気球をうまく操って，鳥や山にぶつからないように，ダイヤを取ってください。

鳥や山にぶつかると，生命力(ＬＩＦＥ)が減ってしまいます。ＬＩＦＥが0になるとゲーム・オーバーです。

しばらく進むと洞窟が現われます。洞窟の奥にはデビルが待ちうけているので，スペース・キーでダイヤを落として，デビルにぶつけてください。頭にぶつけると100，それ以外だと20のダメージを与えることができますが，くれぐれもダイヤがなくなる前には，たおしてください。

デビルをたおすと，ラウンド・クリアで，また，新たなるデビルとの戦いが始まります。

CHARACTER

○**気球**…神から与えられたもので，乗ると一体になれる。風を操ることにより動かせる。

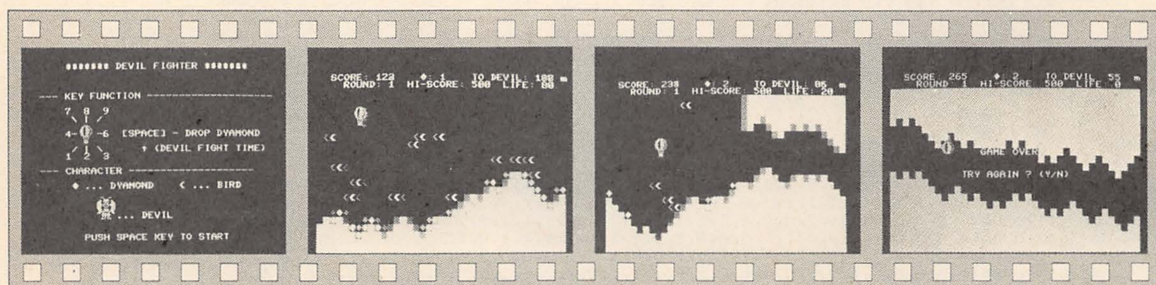
○**デビル**…深い眠りから覚めて，つぎつぎと仲間を増やし続けている。その魔力は強大で，近づく者の生

CHECKER FLAG

編：これは，むずかしいですよ。ダイヤをうまく拾えないんです。

Dr.D：うむ，キー操作がむずかしいんだな。まあ，このゲームは，気球が風で流されるというふんい気をだしているから，しかたのないところといえば，それまでだがな。

影：デビルがなかなか見れないー。



《写真1》操作方法とキャラクタの説明　《写真2》気球がフワフワ，ダイヤを数多く取れ　《写真3》よし，洞窟にさしかかったぞ！　《写真4》デビルを見る前にゲーム・オーバー

★ボクは，Dr.Dの顔を書いて，頭をなでて遊んでいたら，突然Dr.が「テメー」と言って頭をなぐった。影さん，Dr.にしかえししてください。(千葉県佐倉市・**渡辺美樹男12才**)……【**影：なでるもなぐるも同じようなもんだよ。**】

命力をすいとるが，唯一，ダイヤに弱い。

○**怪鳥**…もともとダイヤの山に住んでいたのだが，デビルの魔力によって狂暴化し，人間の生命を好むようになった。

○**山**…この山を構成している物すべてに，デビルの魔力がかかっている。ダイヤを取ろうとする者をはじき飛ばし，その内部に入った者をとらえて，生命力を奪うという恐しい山である。

○**ダイヤ**…このダイヤの光はデビルの魔力を弱めるといわれ，デビルの魔力が及ばない。デビルはこれをきらっているため，怪鳥や山によって守られている。

評…うばわれたWHITEBOXはどこに(影)

by 馬の又

Devil Fighterのプログラム・リスト

```
5 REM --- START ----------
10 CONSOLE C40,N,GN:GRAPH I1:TEMPO 7
15 HI=500:C$=CHR$(0):DEF KEY(5)=POKE$952,166
20 FOR I=1 TO 40:READ A:K$=K$+CHR$(A):NEXT
21 FOR I=1 TO 72:READ A:D$=D$+CHR$(A):NEXT
22 FOR I=0 TO 37:READ A:POKE40960+I,A:NEXT
25 GOSUB 600:CONSOLE S2,24:POKE$952,0:RO=1:LI=100:DL=100:S=0:D=0
26 M=290+RO*10
27 KX=0:KY=100:Y=22:Z=1:XH=0:YH=0:DX=37:PRINT CHR$(6);:GRAPH C
28 CURSOR 1,23:PRINT STRING$(CHR$(31),39);
29 IF M<=40 THEN CURSOR 0,2:PRINT STRING$(CHR$(31),40)
30 CURSOR 3,0:PRINT "SCORE:";S;TAB(17);"◆:";D;TAB(25);"TO DEVIL:";M;" m "
33 CURSOR 5,1:PRINT "ROUND:";RO;TAB(15);"HI-SCORE:";HI;TAB(30);"LIFE:";LI
34 REM --- MAIN ----------
35 POSITION KX,KY:PATTERN -20,STRING$(CHR$(0),40)
40 GETK:XH=XH+(K=1)+(K=4)+(K=7)-(K=3)-(K=6)-(K=9):KX=KX+XH
45 IF (KX<1)+(KX>300) THEN KX=(KX>300)*-300:XH=-XH
50 YH=YH+(K=7)+(K=8)+(K=9)-(K=1)-(K=2)-(K=3):KY=KY+YH
55 IF KY<20 THEN KY=20:YH=-YH
60 POSITION KX,KY:PATTERN -20,K$
62 IF M>0 THEN USR($A000):M=M-1:S=S+1
63 IF M<=45 THEN 150
65 IF (RND(1)>.7-RO/10)*(M>=110) THEN CURSOR 39,INT(RND(1)*20)+3:PRINT "<";
67 IF (RND(1)>.6)*(M>=100) THEN CURSOR 39,Y-1:PRINT"◆";:GOTO 70
70 FOR I=Y TO 23:CURSOR 39,I:PRINT CHR$(31);:NEXT:Y=Y-Z
73 IF M<=100 THEN FOR I=2 TO Y-8:CURSOR 39,I:PRINT CHR$(31);:NEXT
75 IF (RND(1)>.6)+(Y<10)+(Y>21) THEN Z=-Z
80 XO=KX/8:YO=KY/8:C1$=CHARACTER$(XO+1,YO+2)
90 IF C1$="◆" THEN MUSIC"CO":S=S+10:D=D+1:CURSOR XO+1,YO+2:PRINT " ";:C1$=C$
100 C2$=CHARACTER$(XO,YO):C3$=CHARACTER$(XO+1,YO)
110 C4$=CHARACTER$(XO,YO+1):C5$=CHARACTER$(XO+1,YO+1)
120 IF (C1$<>C$)*(C1$<>" ")+(C2$<>C$)+(C3$<>C$)+(C4$<>C$)+(C5$<>C$) GOSUB 500
130 POKE 3863,5:POKE 3866,5+KY:USR(3860)
140 CURSOR 9,0:PRINT S;" ";TAB(19);D;" ";TAB(34);M;" ":GOTO 35
150 FOR I=2 TO INT(RND(1)*5+3):CURSOR 39,I:PRINT CHR$(31):NEXT
160 CURSOR 39,23:PRINT CHR$(31);:IF M>0 THEN 80
165 REM --- DEVIL FIGHT ----------
170 POSITION DX*8,160:PATTERN -24,STRING$(CHR$(0),72)
180 CURSOR 12,24:PRINT "DEVIL'S LIFE:";DL;" ";
200 DX=DX+INT(RND(1)*3)-1:DY=DY-1:IF (DX<1)+(DX>35) THEN DX=(DX>35)*-35
210 POSITION DX*8,160:PATTERN -24,D$
215 IF D=0 THEN CURSOR 14,13:PRINT "NO DYAMOND":MUSIC "-C9R9":GOTO 26
220 GET KE$:IF KE$=" " THEN 250
230 IF (XO>DX-7)*(XO<DX+7)*(YO>11) THEN LI=LI-5:GOSUB 500
240 GOTO 80
250 XO=INT(KX/8):YO=INT(KY/8):MUSIC"+EO"
255 FOR I=YO+4 TO 20:CURSOR XO+1,I:PRINT"◆";
260 MUSIC"RO":CURSOR XO+1,I:PRINT " ";:NEXT
270 D=D-1:CURSOR 17,0:PRINT "◆:";D;" "
280 IF XO=DX THEN MUSIC"+CO#CD":DL=DL-100:S=S+100:GOTO 284
283 IF (XO=DX-1)+(XO=DX+1) THEN MUSIC"-CO-EO":DL=DL-20:S=S+50
284 IF DL<=0 THEN CURSOR 26,24:PRINT "000";:GOTO 300
285 IF D=0 THEN CURSOR 12,13:PRINT"LOST DYAMOND":MUSIC"-C9R9":GOTO 26
290 GOTO 80
295 REM --- WON !! ----------
300 FOR I=0 TO 15:MUSIC"CO#CD#DEF#FG"
310 CURSOR DX+RND(1)*5-1,19+RND(1)*5:PRINT "*";:NEXT
320 CURSOR 15,10:PRINT "YOU WON !":MUSIC"-C3R9":IF D<=0 THEN 330
325 CURSOR 13,12:PRINT "LIFE";D*10;" UP !"
327 FOR I=0 TO D:CURSOR 19,0:PRINT D-I
329 CURSOR 35,1:PRINT LI+I*10:MUSIC"-G1":NEXT:LI=LI+D*10
330 CURSOR 10,14:PRINT "N E X T   R O U N D":MUSIC"C3R9R9"
335 D=0:S=S+LI:RO=RO+1:DL=RO*100:IF DL>1000 THEN DL=1000
340 GOTO 26
495 REM --- GAME OVER ? ----------
500 MUSIC"-AO-DO":XH=-XH:YH=-YH:LI=LI-5
501 POSITION KX,KY+19:PATTERN 20,K$
502 CURSOR 35,1:PRINT LI;" ";:IF LI>0 THEN RETURN
503 IF S>HI THEN HI=S
505 MUSIC"-C8-#C5-D-#D-E9":CURSOR 15,10:PRINT "GAME OVER"
510 CURSOR 12,13:PRINT "TRY AGAIN ? (Y/N)"
520 POKE$952,166:GET KE$:IF KE$="Y" THEN 25
530 IF KE$="N" THEN CONSOLE S0,24:GRAPH C:END
540 GOTO 520
595 REM --- TITLE ----------
600 CONSOLE S0,24:GRAPH C,O1:CURSOR 5,1:PRINT "******* DEVIL FIGHTER *******"
610 CURSOR 1,5:PRINT "--- KEY FUNCTION ";STRING$("-",20)
620 CURSOR 5,7:PRINT "7  8  9":CURSOR 6,8:PRINT "\ | /":CURSOR 5,10
630 PRINT "4-    -6":CURSOR 6,12:PRINT "/ | \":CURSOR 5,13:PRINT "1  2  3"
640 CURSOR 14,10:PRINT "[SPACE] - DROP DYAMOND"
650 CURSOR 17,12:PRINT "↑ (DEVIL FIGHT TIME)"
660 CURSOR 1,15:PRINT "--- CHARACTER ";STRING$("-",20)
670 CURSOR 6,17:PRINT "◆ ... DYAMOND":CURSOR 13,21:PRINT "... DEVIL"
680 CURSOR 23,17:PRINT "< ... BIRD"
690 POSITION 60,74:PATTERN -20,K$:POSITION 80,152:PATTERN -24,D$
700 MUSIC "R9":CURSOR 8,24:PRINT "PUSH SPACE KEY TO START";
710 GET KE$:IF KE$=" " THEN PRINT CHR$(6);:RETURN
720 GOTO 710
4000 REM --- DATA ----------
4990 REM - KIKYU ---
5000 DATA   7, 29, 57,121,113,241,241,241,241,113,121, 57, 15,  9,  9,  5
5005 DATA   5,  7,  7,  7,192,240,200,228,244,242,242,242,242,228,196,216
5010 DATA 224, 32, 32, 64, 64,192,192,192
5015 REM - DEVIL ---
5020 DATA  15,  0,  0, 28, 56,120,248,252,255,252,248,248,248,124, 60, 63
5030 DATA 121,241,  3,  3,  1,  1,  2,  7,  1,130,124,254,186,146,124, 68
5040 DATA 171,130,124,  0,108,254,108,255,  1,255,255,255, 37, 37, 36,199
5050 DATA 224,  0,  0,112, 56, 60, 62,126,254,126, 62, 62, 62,124,248,120
5055 DATA  60, 30,128,128,  0,  0,128,192
5057 REM - SCROLL ---
5060 DATA 219,232,203,255,211,232, 14,  0, 33, 82,208, 62,  1, 70, 43,112
5070 DATA  35, 35, 60, 87,214, 40,202, 29,160,122,195, 13,160, 35, 12,121
5075 DATA 214, 25,194, 11,160,201
```

★A君は，ブラック・コーヒーを飲んで，似顔絵を描きながら言いました。「にがーオエー」。（鹿児島県肝属郡・土屋慎一郎15才）……【影：コーヒーはブラックで飲んじゃもったいない。ミルクをいれると，量が増えるだろ！】

BATTLE OF THE MOON

バトル　オブ　ザ　ムーン

ウイングマン



// はじめに //

以前,「うる星やつら」でテンが遊んでいたリモコン・ゲームにヒントを得て作ったゲームです。もとのゲームは，リモコンの飛行機を操り，いくつかのミサイル・ポットをこわすというものでしたが，飛行機がマーカーに変わり，かなり変わったゲームになってしまいました。どうぞ，遊んでください。

// 遊びかた //

8 2 4 6で上下左右，QとZで前後にマーカー(三角)を動かし，8個のミサイル・ポットをこわしてください。スペース・キーでビーム発射です。

追いかけてくるミサイルに当たると，ゲーム・オーバー。8個のミサイル・ポットを全部こわすと，1面クリアです。

ミサイルは，地面にたたきつければ，こわれます。ミサイルの数は，5機まで増え，それより先の面ではずっと5機です。

// プログラム //

R，G，Bのそれぞれのページを独立したものとして使っています。カラー・ベーシックでも動かないわけではないのですが，線が消えてしまったり，多少速度が落ちます。

なお，MZ−2000の人は，G−RAM1，2，3が必要です。

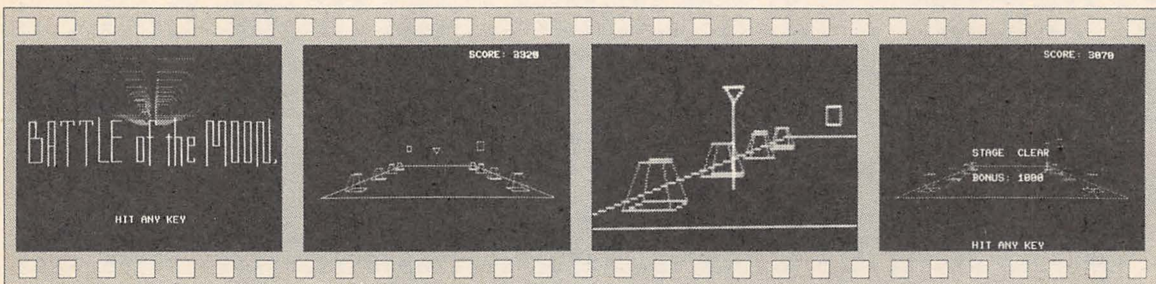
CHECKER FLAG

Dr.D：さて，プログラムのほうは？うむ，5020行で，3次元座標を2次元画面に変換する計算をやっておる。5500〜5540行は，ミサイル・ポットのデータで，5600と5610行は，タイトルの3Dという文字のデータだな。



by はとぽっぽ

評：Dr.は機械人間だったのかー（影）



《写真1》タイトル画面。3Dの文字に注目！

《写真2》立体的画面に思わず熱中！

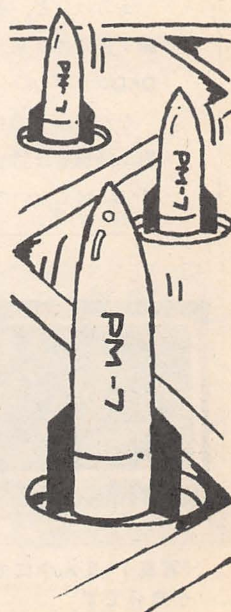
《写真3》ビームでミサイル・ポットを破壊せよ

《写真4》8個やっつけると面クリアです

★二つで100円のりんごを一つ買うと70円ということだったので，もう一つの30円のほうのりんごを買った。ハッハッハ…。(東京都品川区・田村宣永13才)……【影：それなら，1個味みしてみると，2個で30円に？】

BATTLE OF THE MOONのプログラム・リスト

```
 10 CONSOLEC40,GH,N:GRAPHI1,C,I2,C,I3,C,O123:TEMPO7
 20 DIM X(4),Y(4),Z(4),R1(4),R2(4),R3(4),XX(7),ZZ(7),A(7)
 30 GOSUB4500:SC=0:RO=0:TK=0
 35 GRAPHI1,C,I2,C,I3,C:GOSUB5000
 50 X=0:Y=0:Z=-200:NT=8:FORI=0TO4:X(I)=-999:NEXT:RA=0:RB=0:CURSOR25,0:PRINT"SCOR
E:"
 100 GRAPHI1:BLINE 320+(X-10)*500/(Z+800),100-(Y+10)*500/(Z+800)/2,320+(X+10)*50
0/(Z+800),100-(Y+10)*500/(Z+800)/2,320+X*500/(Z+800),100-Y*500/(Z+800)/2
 105 BLINE 320+X*500/(Z+800),100-Y*500/(Z+800)/2,320+(X-10)*500/(Z+800),100-(Y+1
0)*500/(Z+800)/2
 110 POKE$952,0:GETG$:POKE$952,166:XA=(G$="4")-(G$="6"):YA=(G$="2")-(G$="8"):ZA=
(G$="Z")-(G$="Q"):XA=XA*10:YA=YA*10:ZA=ZA*20
 120 IF(X+XA<-200)+(Y+YA<-40)+(Z+ZA<-330)+(X+XA>200)+(Y+YA>70)+(Z+ZA>330)THEN XA
=0:YA=0:ZA=0
 130 X=X+XA:Y=Y+YA:Z=Z+ZA
 140 LINE 320+(X-10)*500/(Z+800),100-(Y+10)*500/(Z+800)/2,320+(X+10)*500/(Z+800)
,100-(Y+10)*500/(Z+800)/2,320+X*500/(Z+800),100-Y*500/(Z+800)/2
 145 LINE 320+X*500/(Z+800),100-Y*500/(Z+800)/2,320+(X-10)*500/(Z+800),100-(Y+10
)*500/(Z+800)/2:IF G$=" " THEN 500
 150 GRAPHI3:FORI=0TOTK:IFX(I)=-999GOSUB300
 153 XX=320+X(I)*500/(Z(I)+800):YY=100-Y(I)*500/(Z(I)+800)/2:XA=10*500/(Z(I)+800
):YA=XA/2
 155 BLINE XX-XA,YY-YA,XX+XA,YY-YA,XX+XA,YY+YA,XX-XA,YY+YA,XX-XA,YY-YA
 160 R1(I)=R1(I)-(X>X(I))+(X<X(I)):IFABS(R1(I))>8THENR1(I)=8*SGN(R1(I))
 170 R2(I)=R2(I)-(Y>Y(I))+(Y<Y(I)):IFABS(R2(I))>8THENR2(I)=8*SGN(R2(I))
 180 R3(I)=R3(I)-(Z>Z(I))+(Z<Z(I)):IFABS(R3(I))>8THENR3(I)=8*SGN(R3(I))
 190 X(I)=X(I)+R1(I):Y(I)=Y(I)+R2(I):Z(I)=Z(I)+R3(I)
 195 IF Y(I)<-70 THEN X(I)=-999:GOTO230
 200 XX=320+X(I)*500/(Z(I)+800):YY=100-Y(I)*500/(Z(I)+800)/2:XA=10*500/(Z(I)+800
):YA=XA/2
 210 LINE XX-XA,YY-YA,XX+XA,YY-YA,XX+XA,YY+YA,XX-XA,YY+YA,XX-XA,YY-YA
 220 IF(INT(X/30+.5)=INT(X(I)/30+.5))*(INT(Y/30+.5)=INT(Y(I)/30+.5))*(INT(Z/40+.
5)=INT(Z(I)/40+.5))THEN1000
 230 NEXT:SC=SC+5:CURSOR31,0:PRINTSC:GOTO100
 300 D=INT(RND(1)*8):IF A(I)=0 THEN 300
 310 X(I)=XX(D):Z(I)=ZZ(D):Y(I)=-40:R1(I)=0:R2(I)=0:R3(I)=0
 320 RETURN
 500 LINE320+X*500/(Z+800),100-Y*500/(Z+800)/2,320+X*500/(Z+800),100+70*500/(Z+8
00)/2
 510 MUSIC"CORCRCR":FORI=0TO7
 520 IF(INT(X/10)=INT(XX(I)/10))*(INT(Z/10)=INT(ZZ(I)/10))*(A(I)=1)THEN600
 525 NEXT
 530 BLINE320+X*500/(Z+300),100-Y*500/(Z+800)/2,320+X*500/(Z+800),100+70*500/(Z+
800)/2:GOTO150
 600 GRAPHI2:XX=320+X*500/(Z+800):YY=100+70*500/(Z+800)/2:FORJ=1TO10:LINEXX,YY,X
X+INT(RND(1)*40-20),YY+INT(RND(1)*20-10):MUSIC"CO":NEXT:SC=SC+200
 610 A(I)=0:NT=NT-1:IFNT=0THEN700
 620 GRAPHI1:GOTO530
 700 CURSOR14,12:FORI=1TO12:PRINTMID$("STAGE  CLEAR",I,1);:MUSIC"A0R4":NEXT
 710 CURSOR14,15:PRINT"BONUS:";RO*1000+1000
 720 CURSOR14,23:PRINT"HIT ANY KEY"
 730 GETG$:IF G$="" THEN 730
 740 RO=RO+1:IF TK<>4 THEN TK=TK+1
 750 GOTO35
 1000 FORI=0TO9:GRAPHO0:MUSIC"A0R3":GRAPHO123:MUSIC"COR3":NEXT:MUSIC"R9
 1010 CURSOR15,12:FORI=1TO10:PRINTMID$("GAME  OVER",I,1);:MUSIC"R4":NEXT
 1020 CURSOR14,23:PRINT"HIT ANY KEY"
 1030 GETG$:IFG$=""THEN1030
 1040 GOTO30
 4500 PRINTCHR$(6):GRAPHI1,C,I2,C,I3,C,I2:FORI=1000TO300 STEP-80
 4510 RESTORE5600:FORJ=-1TO1 STEP2:READ AX,AY:AY=AY+30
 4520 READX,Y:Y=Y+30:IFX=-1THEN4550
 4530 LINE320+(AX*2+J*50)*500/I,100-AY*500/I,320+(X*2+J*50)*500/I,100-Y*500/I
 4540 AX=X:AY=Y:GOTO4520
 4550 NEXTJ:MUSIC"A0":NEXTI
 4560 CURSOR0,11
 4570 PRINT"┌┐ ┌┐┌┬┐┌┬┐│ ┌─    ┌┐  │   ┌┐┌┐┌┐┌┐┌┐│"
 4580 PRINT"││ ││ │  │ │ │     │   │   ││││││││││"
 4590 PRINT"├┴┐││ │  │ │ ├─  ┌┐┼  ┼├┐┌┐ ││││││││││"
 4600 PRINT"│ │├ │  │ │ │   │││  │││├ │└┘││││││││"
 4610 PRINT"│ │││ │  │ │ │   │││  ││││ │ ││││││││"
 4620 PRINT"└──┘││ │  │ └─└─  └┘│  │││└┘ │ │└┘└┘│└┘┘";
 4630 CURSOR14,23:PRINT"HIT ANY KEY";
 4640 GETG$:IF G$="" THEN 4640
 4650 RETURN
 5000 GRAPHI2,C:PRINTCHR$(6):D=0:FORH=-1TO1 STEP2:FORJ=0TO3:RESTORE5500:FORI=0TO
11:READX,Y,Z,X1,Y1,Z1
 5010 X=X+200*H:Z=Z+500+J*200:X1=X1+200*H:Z1=Z1+500+J*200:XX(D)=200*H:ZZ(D)=J*20
0-300:A(D)=1
 5020 LINE 320+X*500/Z,100-Y*500/Z/2,320+X1*500/Z1,100-Y1*500/Z1/2
 5030 NEXTI:D=D+1:NEXTJ,H
 5040 LINE30,142,609,142,409,112,230,112,30,142
 5050 RETURN
 5500 DATA -20,-70,-20,20,-70,-20,20,-70,-20,20,-70,20,20,-70,20,-20,-70,20
 5510 DATA -20,-70,20,-20,-70,-20
 5520 DATA -10,-40,-10,-10,-40,10,-10,-40,10,10,-40,10,10,-40,10,10,-40,-10
 5530 DATA 10,-40,-10,-10,-40,-10
 5540 DATA 20,-70,20,10,-40,10,-20,-70,20,-10,-40,10,-20,-70,-20,-10,-40,-10,20,
-70,-20,10,-40,-10
 5600 DATA -20,12,-12,20,12,20,20,12,20,8,12,0,0,0,12,0,20,-8,20,-12,12,-20,-12,
-20,-20,-12,-1,-1
 5610 DATA -20,20,-20,-20,12,-20,20,-12,20,12,12,20,-20,20,-1,-1
```

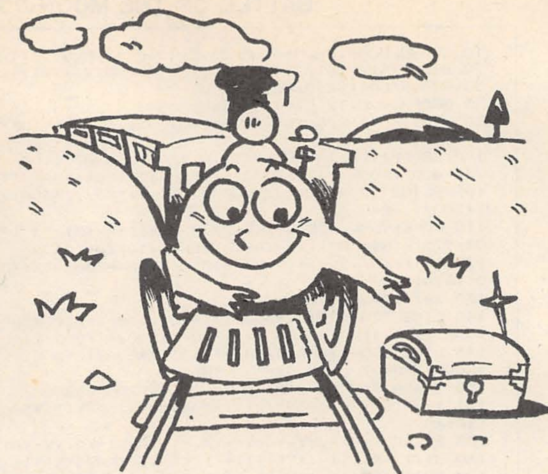


★ボクはふしぎに思う。MZ－2000ユーザーのみなさん，あんたらいったいどこでマシン語覚えたの？２年も使っててわからんボクはアホではないのか？（山梨県中巨摩郡・**渡辺直人15才**）……**【Dr.D：ひたすら努力のみ！】**

PASOPIAT/5/7用

汽車ポッポ

大石　浩



遊びかた

この汽車は,「宝物拾い号」です。あなた(♣)は，テン・キーで宝物(◆)のそばに線路をひきながら，汽車を誘導して，宝物をすべて拾ってください（◆がPに変わる)。

このとき，大岩($)のそばを通ると，汽車がガタつくので減点されます。しかし，その中の一つには，ぼう大な宝物がかくされていますよ。

5面ごとに，正体不明のUFOが現われるので，これを④と⑥とスペース・キーで，攻撃してください。

CHECKER FLAG

Dr.D：サブ・ルーチン中にGOTOで他のルーチンに飛ばすのは，テクニックといえばいえるけれど，多用するのはさけたいのう。
編：無条件ジャンプはきらいですか？
Dr.D：サブ・ルーチンの多いときは特にね。変なバグがでても，デバグしづらくてな。
影：経験者は語りますね。
Dr.D：ほっといてくれ。——おっと宝物だ！

得点が加算されます。

あっそうそう，いい忘れましたが，TIMEが少なくなると自分の動きが遅くなります。

プログラムについて

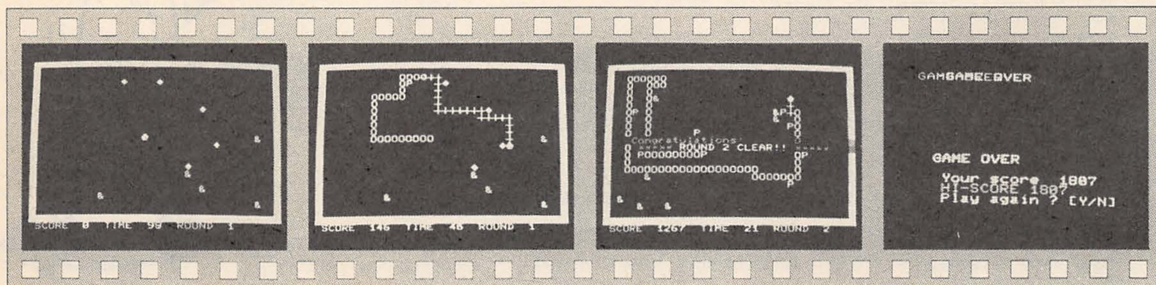
オールBASICで,マシン語は使用していません。プログラムをよく見てもらえば,"ぼう大な宝物"の拾いかたもわかると思います。

さいごに

PASOPIAは，DISKでないとPUTとGETがないんです。ですから，グラフィック・ゲームより，どちらかというと，シミュレーション向きだと思います。



評：編集長の好みは、そうかー(影)



《写真1》まん中にでるのが自分です　《写真2》うまく線路をひいて汽車を誘導します　《写真3》やった！宝物をすべて拾ったぞー　《写真4》ゲーム・オーバー。ハイ・スコアだ！

★5月11日(晴)ベーマガを読んでいる。ふと，明日はテストではないか……と思いだし，ベーマガを閉じ，ハガキを書き始めたのであった。(和歌山市・東和中BOX14才)……【編集長：しっかり勉強もしなけりゃだめだぞ。】

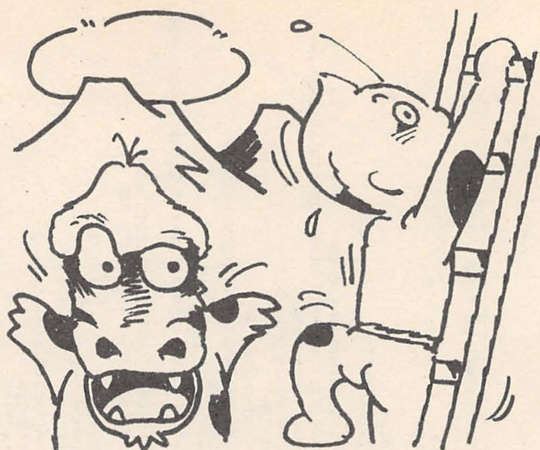
```
10 DEFINT A-Y
20 RANDOMIZE(TIME)
30 M=5:T=100:T1=T:SC=0:R=1
40 DIM X(4),Y(4),KX(2000),KY(2000)
50 X=16:Y=11:KX=16:KY=11:P=0:P1=0:P2=0:P3=0:PP=0
60 WIDTH 36:SCREEN 1:CLS
70 '
80 LOCATE 0,0:PRINT STRING$(36,"■")
90 FOR J=1 TO 21:LOCATE 0,J
100 PRINT "■";SPC(34);"■";
110 NEXT:PRINT STRING$(36,"■");
120 '
130 FOR J=1 TO M
140 RX=INT(RND(1)*32)+2:RRX=INT(RND(1)*32)+2
150 RY=INT(RND(1)*19)+2:RRY=INT(RND(1)*19)+2
160 IF RX=RRX AND RY=RRY OR RRX=16 AND RRY=11 THEN 140
170 IF SCREEN(RX,RY)=ASC(" ") AND SCREEN(RRX,RRY)=ASC(" ") THEN 180 ELSE 140
180 LOCATE RX,RY:PRINT"&";:LOCATE RRX,RRY:PRINT"◆"
190 FOR Z=0 TO 10:SOUND RX+RY+INT(RND(1)*20)+5,1:NEXT:NEXT
200 BX=RX+INT(RND(1)*3)-1:BY=RY+INT(RND(1)*3)-1
210 '
220 DATA 0,1,0,-1,1,0,-1,0
230 RESTORE 220
240 FOR I=1 TO 4:READ N,L:X(I)=N:Y(I)=L:NEXT
250 '
260 SOUND 82,50:LOCATE X,Y:PRINT"♣";
270 X1=X:Y1=Y
280 OUT 48,127:A=INP(49):OUT 48,127:A=INP(49) AND A
290 X=X+(A=239)-(A=191)
300 Y=Y+(A=254)-(A=251)
310 IF X1=X AND Y1=Y THEN GOSUB 410:GOTO 280
320 IF SCREEN(X,Y)=ASC(" ") THEN 340
330 X=X1:Y=Y1:GOSUB 410:GOTO 280
340 IF X=BX AND Y=BY THEN GOSUB 810
350 LOCATE X,Y:PRINT"♣"
360 LOCATE X1,Y1:PRINT"+"
370 KX(P3)=X1:KY(P3)=Y1:P3=P3+1
380 SC=SC+1
390 GOSUB 410:GOTO 270
400 '
410 P=P+1:SOUND 60,2:T=T-1
420 IF P>30 THEN 430 ELSE FOR I=0 TO 400:NEXT:GOTO 560
430 IF X=16 AND Y=11 THEN 640
440 PP=PP+1:FOR I=1 TO 4
450 IF SCREEN(KX(P2)+X(I),KY(P2)+Y(I))=ASC("◆") THEN 480
460 IF SCREEN(KX(P2)+X(I),KY(P2)+Y(I))=ASC("&") THEN 500
470 IF SCREEN(KX(P2)+X(I),KY(P2)+Y(I))=ASC("♣") THEN 640 ELSE 510
480 SC=SC+100:LOCATE KX(P2)+X(I),KY(P2)+Y(I):PRINT"P":SOUND 82,10
490 P1=P1+1:IF P1=>M THEN 580 ELSE 510
500 SOUND 40,10:SC=SC-50:GOTO 510
510 NEXT
520 IF KX(P2)=X AND KY(P2)=Y THEN 640
530 IF T<=0 THEN 640
540 LOCATE KX(P2),KY(P2):PRINT"O";:P2=P2+1
550 IF T<40 AND PP=1 THEN 440 ELSE PP=0
560 LOCATE 0,23:PRINT CHR$(251)"SCORE"CHR$(255);SC;CHR$(251)"TIME";CHR$(255);T;C
HR$(251)"ROUND"CHR$(255);R;
570 RETURN
580 '     ROUND CLEAR
590 LOCATE 3,11:PRINT CHR$(252);"Congratulations!"
600 LOCATE 4,12:PRINT CHR$(250);"*****";CHR$(255);"ROUND";R;"CLEAR!!";CHR$(250);
"*****";
610 FOR J=0 TO 2800:NEXT
620 IF (R MOD 5)=0 THEN GOSUB 980
630 P3=0:R=R+1:SC=SC+T+R:M=M+3:T1=T1+10:T=T1:GOTO 50
640 '     END
650 IF HI<SC THEN HI=SC
660 FOR I=0 TO 82:SOUND I,2:NEXT:CLS
670 J1=0:J2=9:J3=-2:J4=2
680 FOR J=J2 TO J1 STEP J3:PAI=3.14159
690 FOR I=0 TO 360 STEP 16:LOCATE X,Y:PRINT"           ";
700 X=11+J*COS(I*PAI/180)
710 Y=10+J*SIN(I*PAI/180):LOCATE 11,10:PRINT"GAME OVER"
720 LOCATE X,Y:PRINT"GAME OVER";:LOCATE 11,13:PRINT CHR$(252)"HI-SCORE";HI
730 LOCATE 11,12:PRINT CHR$(253)"Your score ";SC
740 LOCATE 11,14:PRINT CHR$(254)"Play again ? [Y/N]"
750 A$=INKEY$:IF A$<>"" OR N=1 THEN 770
760 NEXT:NEXT:SWAP J1,J2:SWAP J3,J4:GOTO 670
770 IF A$="Y" OR A$="y" THEN SOUND 82,10:ERASE X,Y,KX,KY:GOTO 20
780 IF A$="N" OR A$="n" THEN 790 ELSE 750
790 IF N=1 THEN CLS:PRINT"ﾏﾀ ｱｿﾝﾃﾞﾈ !!":END
800 N=1:LOCATE 3,15:PRINT CHR$(251)"ﾎﾝﾄｳﾆ ﾔﾒﾙﾉ ﾓｳｲﾁﾄﾞ ｼﾅｲ ? [Y/N]";:GOTO 750
810 'BOUNS
820 IF P1=M-1 THEN A$="Your score +10000":SC=SC+10000:GOTO 850
830 IF P1=0   THEN A$="Your score +5000":SC=SC+5000:GOTO 850
840 A$="score +500":SC=SC+500
850 MD=0:FOR YY=6 TO 16:FOR XX=10 TO 30
860 POKE &HE000+MD,SCREEN(XX,YY):MD=MD+1:NEXT:NEXT
870 LOCATE 10,6:PRINT STRING$(20,"*");
880 FOR YY=7 TO 16:LOCATE 10,YY:PRINT"*";SPC(18);"*";
890 NEXT:LOCATE 10,16:PRINT STRING$(20,"*");
900 LOCATE 12,11:PRINT"Speshal bouns !!"
910 LOCATE 12,14:PRINT A$;:LOCATE 12,8:PRINT"Congratulations!!"
920 FOR Z=0 TO 100:LOCATE 11,14:PRINT CHR$(249);:LOCATE 11,14:PRINT CHR$(255)
930 NEXT:FOR Z=0 TO 3000:NEXT
940 MD=0:FOR YY=6 TO 16:FOR XX=10 TO 30
950 LOCATE XX,YY:PRINT CHR$(PEEK(&HE000+MD)):MD=MD+1
960 NEXT:NEXT
970 RETURN
980 ' CHRARENGE STAGE
990 A$=" CHRARENGE STAGE  !!"
1000 FOR I=LEN(A$) TO 1 STEP -1
1010 A1$=MID$(A$,I,1)
1020 FOR X=0 TO I:LOCATE X,10:PRINT CHR$(249)A1$;
1030 SOUND RND(1)*70+10,1:NEXT
1040 FOR J=0 TO 500:NEXT:NEXT
1050 FOR Z=0 TO 82:SOUND Z,1:NEXT:CLS
1060 FOR Z=0 TO R*3:X=INT(RND(1)*33)+2:Y=INT(RND(1)*21)+2
1070 LOCATE X,Y:PRINT"◆";:NEXT
1080 X=16:MY=21
1090 FOR Z=2 TO P3-1:LOCATE 0,0:PRINT "TIME";INT(P3-Z);"SCORE";SC
1100 X1=X:LOCATE X,23:PRINT"♣";
1110 OUT 48,127:A=INP(49):OUT 48,127:A=INP(49) AND A
1120 X2=(A=239)-(A=191)+(X>33)-(X<2)
1130 IF A=127 THEN GOSUB 1200
1140 IF X1=X2+X THEN 1170
1150 LOCATE X,23:PRINT" ";:X=X+X2
1160 LOCATE X,23:PRINT"♣";
1170 LOCATE KX(Z),KY(Z):PRINT"&";:LOCATE KX(Z-1),KY(Z-1):PRINT" ";
1180 NEXT:LOCATE 4,10:PRINT "YOUR SCORE IS ";SC;
1190 FOR J=0 TO 3000:NEXT:RETURN
1200 IF SCREEN(X,MY)=ASC("◆") THEN 1260
1210 IF SCREEN(X,MY)=ASC("&") THEN SC=SC+500:SOUND 70,2:GOTO 1250
1220 LOCATE X,MY:PRINT"|";
1230 LOCATE X,MY+1:PRINT" ";:
1240 MY=MY-1:IF MY<=1 THEN 1260 ELSE 1200
1250 SOUND 82,5
1260 LOCATE X,MY+1:PRINT" ":MY=21:RETURN
```

★友達のパソコンでスペース・キーをたたいていたら，まっぷたつにバキッとわれたよ。カッチョーン。(大阪府枚方市・**梶原賢二15才**)……【**つぐ美**：すごい力。たくましい〜♡**編**：影さん，腕立てふせなんかはじめたりしてどうしたの？】

PASOPIA 7用

にげろ！ウルトラマン

中川　章



ストーリー

「最近の怪獣は，やけに恐暴でのう…。わしももう年だしのう。戦おうにも光線もでやせんし……，やる気は十分なんじゃが，2秒でカラー・タイマーがのう…。空ももう飛べんし，あそこへ帰れたらのう……」この後，彼が怪獣から逃げるようになったことはいうまでもないだろう。

遊びかた

RUNすると，GAMEの説明がでて，レベルをきいてきます。レベルは，9が最低で，1が最高です。その後GAMEが始まります。上から鉄骨が落ちてくるので，よけながら上へ上へと登っていくだけです。

テクニック

1．タイミングを合わせれば鉄骨の上にのったり，ぶらさがったりすることができます。
2．スクロールと同時にジャンプすれば，スクロールした分だけ高く飛べます。
3．できるだけ右へ行ったほうが，高得点が取りやすいようです。

最後に

最近僕はX1に乗りかえたんですが，やっぱりパソピア7のほうがいいです。PAINTやLINEなど問題にならないくらい，パソピア7のほうが速いし，ユーザー定義をのぞけば，パソピア7も負けてはいません。パソピア7のユーザーのみなさん，がんばりましょう。

CHECKER FLAG

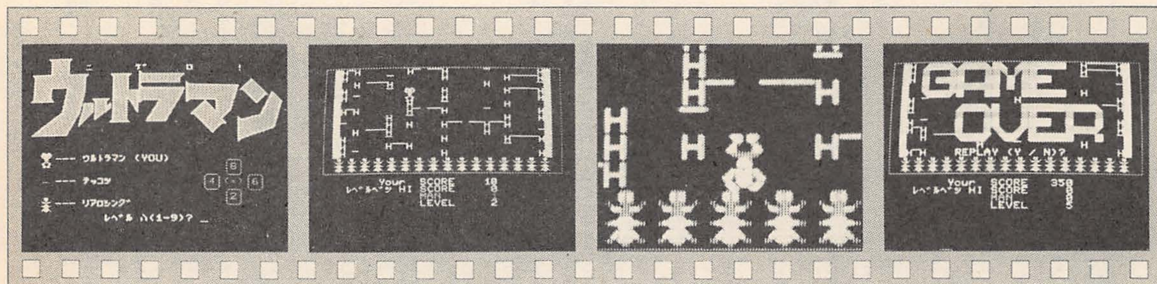
Dr.D：前にも言ったが，キャラクタ・データなどは16進数のほうがメモリの節約になるぞ。

影：少しだけだからいいじゃないですか。

Dr.D：習慣にしておいたほうが後で大きいプログラムを組むときなど助かるぞ。

編：タイトルをパソピア特有のDRAW文で描いたのはいいですね。

Dr.D：DATAでLINEするよりも短くてすむからな。今度はメイン・プログラムにも使ってほしいところだな。



《写真1》タイトル画面。かっこいいー

《写真2》とにかく上へ上へと逃げればいいのだ

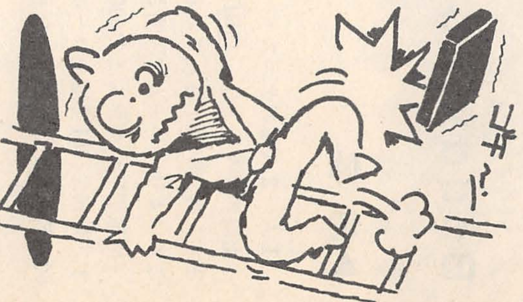
《写真3》おっと！落っこちてしまいました

《写真4》ゲーム・オーバーです

★最近，UFPや4コマまんがの占める割合が増えてきたみたいだけど，まさか，そのうちOFとまんがだけのページになるんじゃないだろうな！(兵庫県朝来郡・Cream lemonの好きな影16才)……【影：まんが本でも発行しよか。】

にげろ！ウルトラマンのプログラム・リスト

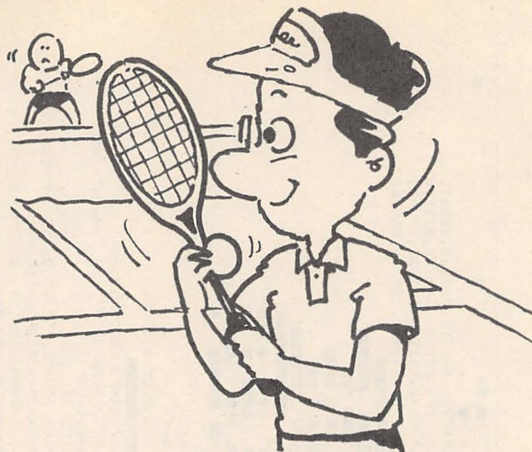
```
10 GOTO 460
20  ' ■■■■■■■■ ・:[    MEIN    ]:・ ■■■■■■■■
30 ST=STICK(0):XX=X:X=X+(ST=3)*(X<264)*8-(ST=7)*(X>38)*8
40            YY=Y:Y=Y+(ST=5)*(Y<112)*8-(ST=1)*(Y>24)*8
50 IF Y<32 THEN Y=32:GOSUB 140:SC=SC+10:IF SC MOD 5000=0 THEN 320
60 I=X/8:J=Y/8:IF(I=C)*((J-1=Z)+(J=Z)+(J+1=Z))THEN SOUND 60,1:Y=Y+8
70 TI=TI+1:IF TI=NA THEN Y=Y+8:GOSUB 140
80 IF XX=X AND YY=Y THEN 110
90 IF Y>112 THEN Y=112:GOTO 270
100 LINE(XX,YY)-(XX+11,YY+15),0,BF:PUT(X,Y),MAN
110 IF SCREEN(X/8,Y/8+2)=32 AND SCREEN(X/8,Y/8)=32 THEN GOSUB 170
120 GOSUB 230:GOTO 30
130  ' ■■■■■■■■ ・:[   POINT UP   ]:・ ■■■■■■■■
140 J=&HD000:CALL J:J=RND*7+1:LOCATE 4,3:PRINT PI$(J):SOUND 70,1
150 TI=0:Z=Z+1:ZZ=ZZ+1:LOCATE 23,19:PRINT USING"#####";SC:RETURN
160  ' ■■■■■■■■ ・:[   MAN  ｵﾁﾙ   ]:・ ■■■■■■■■
170 WHILE SCREEN(X/8,Y/8)=32 AND Y<112:YY=Y:Y=Y+8
180 GOSUB 230:LINE(X,YY)-(X+11,YY+15),0,BF
190 PUT(X,Y),MAO:SOUND 70,1:SOUND 50,1:WEND
200 I=(SCREEN(X/8,Y/8)=72 OR SCREEN(X/8,Y/8)=148)AND Y<112
210 IF I THEN RETURN ELSE RETURN 270
220  ' ■■■■■■■■ ・:[     ﾃｯｺﾂ     ]:・ ■■■■■■■■
230 Z=Z+1:IF Z>14 THEN Z=3:C=X/8+(RND*3)-1
240 PUT%T(CC,ZZ),BA:GET%T(C,Z)-(C,Z),BA:COLOR 2:LOCATE C,Z:PRINT B$
250 COLOR=(3,MU):SWAP MU,SI:SWAP B$,L$:COLOR 5:ZZ=Z:CC=C:RETURN
260  ' ■■■■■■■■ ・:[   MAN  ｼﾝﾀﾞ  ]:・ ■■■■■■■■
270 FOR I=72 TO 10 STEP -3:SOUND I,6:NEXT
280 LINE(X,Y)-(X+11,Y+15),0,BF
290 MA=MA-1:LOCATE 26,21:PRINT USING"##";MA
300 IF MA=0 THEN 690 ELSE 370
305 COLOR 2:GOSUB 140:LOCATE 4,3:PRINT PI$(9)
310  ' ■■■■■■■■ ・:[   MAN  ﾌｴﾙ   ]:・ ■■■■■■■■
320 COLOR 4:GOSUB 140:LOCATE 4,3:PRINT PI$(9)
325 FOR I=1 TO 5:SOUND 70,10:FOR J=1 TO 100:NEXT:SOUND 50,10
330 COLOR I:LOCATE 26,21:PRINT USING"##";MA:FOR J=1 TO 100:NEXT J,I
340 MA=MA+1:SOUND 70,10:LOCATE 26,21:PRINT USING"##";MA:GOTO 60
350  ' ■■■■■■■■ ・:[  ｶﾞﾒﾝ ｻｸｾｲ   ]:・ ■■■■■■■■
360 SC=0:MA=3:COLOR 5:CLS
370 LINE(20,22)-(300,145),2,B:LINE(21,23)-(299,144),0,BF
380 FOR I=1 TO 8:LOCATE 4,I+ 2:PRINT PI$(I):NEXT
390 FOR I=1 TO 5:LOCATE 4,I+10:PRINT PI$(I):NEXT
400 FOR I=34 TO 280 STEP 16   :PUT(I,128),BAL:NEXT
410 COLOR 5:LOCATE 11,19:PRINT USING"Your   SCORE #####";SC
420 COLOR 6:LOCATE  6,20:PRINT USING"ﾚﾍﾞﾙﾍﾞﾂ HI SCORE #####";HS(NA/10)
430 COLOR 4:LOCATE 17,21:PRINT"MAN       ";CHR$(250);MA
435 COLOR 3:LOCATE 17,22:PRINT"LEVEL     ";NA/10:COLOR 5
440 C=12:Z=3:ZZ=3:X=118:Y=96:TA=13:PUT(X,Y),MAN:GOTO 30
450  ' ■■■■■■■■ ・:[ ｼｮｷｾｯﾃｲ  1  ]:・ ■■■■■■■■
460 CLEAR,&HCFFF:SCREEN 0,2,0,0,0,0:CONSOLE 0,25,0,8:WIDTH 40
470 DEFINT A-Z:RANDOMIZE TIME/3:DIM MAN(101),MAO(101),BAL(101),BA(5)
480 CR=1:MU=10:SI=8:B$="-":L$="|":GET%T(0,0)-(0,0),BA
490 FOR I=&HD000 TO &HD00B:READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$):NEXT
500 FOR I=1 TO  9:READ PI$(I):NEXT
510 GOSUB 560:GET(1,1)-(12,16),MAN:CLS
520 GOSUB 560:GET(1,1)-(12,16),BAL:CLS:RESTORE 640
530 FOR I=1 TO 16:READ A$:FOR J=1 TO 6:C=VAL(MID$(A$,J,1))
540 PSET(J,17-I),C:PSET(13-J,17-I),C:NEXT J,I:GET(1,1)-(12,16),MAO
550 COLOR=(1,7):COLOR=(2,2):COLOR=(3,1):SCREEN,0:GOTO 840
560 FOR I=1 TO 16:READ A$:FOR J=1 TO 6:C=VAL(MID$(A$,J,1))
570 PSET(J,I),C:PSET(13-J,I),C:NEXT J,I:RETURN
580  ' ■■■■■■■■ ・:[     DATA     ]:・ ■■■■■■■■
590 DATA 0E,2E,06,01,16,03,1E,0F,CD,05,00,C9
600 DATA ■H ‾           H              H■,■        H    ‾        H    ■
610 DATA ■H‾H        H‾ ‾H      ‾      H■,■      H  ‾           H   H■
620 DATA ■‾      H  H    H‾‾  ‾‾H‾‾H     ■,■  H ‾‾‾H          H      ‾■
630 DATA ■H      ‾        H        H‾‾‾H■,■H       H‾‾H           ‾      ■
635 DATA ■ｳﾙﾄﾗﾏﾝ‾‾‾‾‾ﾋﾄﾘ‾‾‾‾‾ﾂｲｶ‾‾‾‾‾ﾃﾞｯｾｰ■
640 DATA 001100,011001,220011,110011,012221,001212,000023,000011
650 DATA 000021,000022,002222,011200,021000,002200,000110,001110
660 DATA 000023,000012,000012,200022,020002,001122,000022,000002
670 DATA 000011,221122,000011,000022,000111,001022,220011,000002
680  ' ■■■■■■■■ ・:[ GAME  OVER ]:・ ■■■■■■■■
690 COLOR 6:LOCATE 7,3:PRINT"■■■■■■■■■■■■■■"
700 COLOR 2:LOCATE 7,4:PRINT"■   ■■  ■■■■■■   "
710 COLOR 3:LOCATE 7,5:PRINT"■ ■■■  ■■■ ■ ■■■ "
720 COLOR 4:LOCATE 7,6:PRINT"■  ■■■■■■ ■ ■■   "
730 COLOR 6:LOCATE 7,7:PRINT"■■■■■  ■■  ■■■■■"
740 COLOR 6:LOCATE 12, 9:PRINT"■■■■  ■■  ■■■■■■■"
750 COLOR 2:LOCATE 12,10:PRINT"■  ■  ■■  ■■   ■  ■"
760 COLOR 3:LOCATE 12,11:PRINT"■  ■  ■■  ■■■  ■  ■"
770 COLOR 4:LOCATE 12,12:PRINT"■  ■  ■■■■  ■■■■■"
780 COLOR 7:LOCATE 12,13:PRINT"■■■■  ■■  ■■■■■  ■"
790 IF SC>HS(NA/10)THEN HS(NA/10)=SC
800 LOCATE 12,15:PRINT"REPLAY (Y / N)?"
810 A$=INKEY$:IF A$="Y"OR A$="y"THEN 840
820           IF A$="N"OR A$="n"THEN END ELSE 810
830  ' ■■■■■■■■ ・:[ GAME ﾉ ｾﾂﾒｲ]:・ ■■■■■■■■
840 CLS:COLOR 7:DRAW"C1BM40,20L23H3D26G3R26F3U13R20M55,65"
850 DRAW"M20,90R40M75,65M80,40U17E3L23U17E3L26H3D17"        :PAINT( 45,20),2,1
860 DRAW"C1BM80,55D5M75,80E15U10L10BM90,50H3"
870 DRAW"D20M110,60U5G5U7E3L18":PAINT(85,60),2,1            :PAINT( 95,60),2,1
880 DRAW"C1BM110,20H3D50G3R21F3U25H5M140,65U25L11U17E3L21":PAINT(115,25),2,1
890 DRAW"C1BM142,17D16E3R40U5E5L45F3BM142,34D20E3R20M150,75"
900 DRAW"R20M187,45M190,37L45F3"          :PAINT(150,21),2,1:PAINT(150,40),2,1
910 DRAW"C1BM193,30D23E3R30D15F13G15R3H20E10R5F5E10"
920 DRAW"M250,33L54F3"                                       :PAINT(200,40),2,1
930 DRAW"C1BM266,25G13R3H15E10R3F17BM250,70D26E3M290,80"
940 DRAW"M300,50F10M275,67M253,73F3"      :PAINT(270,30),2,1:PAINT(260,75),2,1
950 LOCATE 10,1:PRINT"ﾆ       ｹﾞ        ﾛ        !"
960 PUT(32,109),MAN:LOCATE 6,14:PRINT"--- ｳﾙﾄﾗﾏﾝ (YOU)"
970 PUT(32,157),BAL:LOCATE 6,20:PRINT"--- ﾘｱﾛｼﾝｸﾞ"
980 LOCATE 4,17:COLOR 2:PRINT"-"CHR$(255)"--- ﾃｯｺﾂ"
990 LOCATE 29,14:PRINT" ╭─╮":LOCATE 29,15:PRINT"|8|"
1000 LOCATE 26,16:PRINT" ╭─╮ ╰─╯ ╭─╮":LOCATE 26,17:PRINT"|4|(・)|6|"
1010 LOCATE 26,18:PRINT" ╰─╯ ╭─╮ ╰─╯":LOCATE 29,19:PRINT"|2|"
1020 LOCATE 29,20:PRINT" ╰─╯":COLOR 7:LOCATE 13,22:PRINT"ﾚﾍﾞﾙ ﾊ(1-9)?";
1030 LOCATE 26,22:SOUND 60,1:A$=INPUT$(1):I=VAL(A$):PRINT A$
1040 IF I>0 THEN NA=I*10:GOTO 360 ELSE 1030
```



★僕はゲーム・センターで，ゲームのコンセントを元からぬいてしまい，ゲームをやっていた人たちに100円ずつ払ったヒサンな男です。（東京都保谷市・**バカショー13才**）…【**影**：くっ，私なんか，げんこつまでもらったんだぞ。】

PC-6001/mkII/6601/SR用
(モード1, ページ2)

ワン・キー・テニス



Baddy Love

▶内 容

1人～2人用のテニス・ゲームです。

上段のラケットは, [SHIFT], 下段は[↓]で操作します。得点が表示されているとき, [PAGE] を押すことにより, ゲームが再開されます。

機械語プログラムは D000～D03F を使用しています。最初に1061番地をコールしています。これは, N60－BASICを利用したものです。

▶改 造 法

プログラムを入力した状態では, 2人用です。

①. 100行のcaをc2に変えると, 上段のラケットがローテーションします。また, [SHIFT]を押している間止まります。下段の場合は120行です。

100 DATA cd, 61, 10, cb, 47, [ca], 0b, d0
120 DATA [ca], 16, d0, cd, 29, d0 , c9, 3a

②. 230, 240行でラケットを描いています。自由に変えてください。

③. 245行で, コートのまん中にブロックを描いてます。このように, 自由に, 障害物を設置できます。

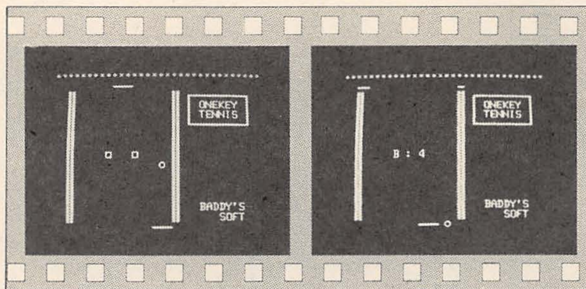
④. 100行の47, 110行の5fを変えると, 操作ボタンが変わります。

100 DATA cd , 61, 10, cb, [47], 0b, d0
110 DATA cd, 17, d0, 3a, ca, fe, cb, [5f]

47… [SHIFT]	67…[→]
57…[↑]	6f…[←]
5f…[↓]	7f…スペース

※①, ② を利用すると, このゲームが1人用になります。つぎのようにしてください。

100 DATA cd, 61, 10, cb, 47, [c2], 0b, d0
230 LOCATE 2, 1 : PRINT "＿＿14文字＿＿"



《写真1》追熱した(?)ワン・キー・テニス　《写真2》あーあ, 失敗! これはむずかしいー

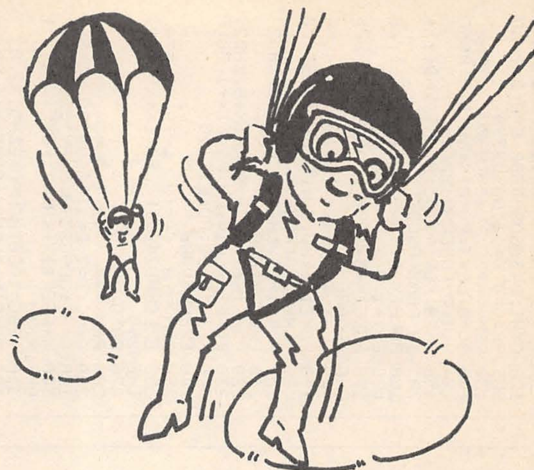
ワン・キー・テニスのプログラム・リスト

```
10 SCREEN1,1,1:CONSOLE0,16,0,0
20 COLOR 1,0,1:CLS
30 :CLEAR:CLEAR500:CLEAR10,&HCFF
F:PRINT:PRINT" CLEARED"
40 FORI=&HD000TO&HD03F
50 READA$:A=VAL("&H"+A$)
60 POKEI,A:NEXT
100 DATAcd,61,10,cb,47,ca,0b,d0
110 DATAcd,17,d0,3a,ca,fe,cb,5f
120 DATAca,16,d0,cd,29,d0,c9,3a
130 DATA32,c2,01,10,00,11,32,c2
140 DATA21,31,c2,ed,b8,32,22,c2
150 DATAc9,3a,e2,c3,01,10,00,11
160 DATAe2,c3,21,e3,c3,ed,b0,32
170 DATAf2,c3,c9,00,00,00,00,00
180 FORI=&HC000TO&HC01F:POKEI,64
:NEXT:ST=0:SU=0:GOSUB500
190 REM ****** STAND BY ******
200 CONSOLE1,1:CLS:CONSOLE15,1:C
LS:CONSOLE0,16:COLOR2:Y=&HC200
210 FORI=2TO14:LOCATE2,I:PRINT"|
":LOCATE18,I:PRINT"|":NEXT
220 COLOR1
230 LOCATE9,1:PRINT"——"
240 LOCATE9,15:PRINT"——";
245 POKEY,32:LOCATE8,8:PRINT"□
 □"
250 X=&HC243:Y=X:A=INT(RND(1)*2)
:B=32
260 PLAY"S9M800T12004L32":SC$="0
123456789ABCDEF"
290 REM ******** MAIN *********
300 POKEY,32:POKEX,&H84:Y=X
310 IFX<&HC240ORX>&HC3DFTHEN400
320 EXEC&HD000:EXEC&HD000:IFA=0T
HEN350
340 X=X+A:IFPEEK(X)<>32THENA=-A:
X=X+A:PLAY"C"
350 X=X+B:IFPEEK(X)<>32THENB=-B:
X=X+B:A=INT(RND(1)*3)-1:PLAY"G"
360 GOTO300
400 REM *******SCORE*********
410 IFX<&HC240ANDSU<15THENSU=SU+
1:GOTO430
420 IFST<15THENST=ST+1
430 S$="":S$=MID$(SC$,ST+1,1)+"
: "+MID$(SC$,SU+1,1):EXEC&H1058
440 FORJ=1TO4:PLAY"O5eeeee":LOCA
TE8,8:PRINTS$
450 FORI=1TO13:GOSUB480:NEXTI
460 LOCATE8,8:PRINT"       ":PLAY"
O5eO4"
470 FORI=1TO7:GOSUB480:NEXTI,J:G
OTO245
480 IFINKEY$=CHR$(254)THENRUN
490 RETURN
500 REM ----------------------
520 LOCATE20,2:PRINT" ┌────────┐
530 LOCATE20,3:PRINT" │ ONEKEY │
540 LOCATE20,4:PRINT" │ TENNIS │
550 LOCATE20,5:PRINT" └────────┘
560 LOCATE21,13:PRINT" BADDY'S
570 LOCATE21,14:PRINT"     SOFT
580 FORI=&HC1B7TO&HC1BC:POKEI,0:
NEXT
590 FORI=&HC1D9TO&HC1DC:POKEI,0:
NEXT
600 RETURN
```

★ダイコンBASICマガジン―わかる! 食べれる! お料理ができる雑誌! 内容…スーパーおいもコーナー。DM特選料理コーナーなど。(東京都杉並区・MSX1TURBO11才)……【影：今日の材料は, つぐ美ちゃんの……。】

ぱらしゅうと

ふぇにっくす



★ストーリー

突然戦争が始まった。ほとんどの戦闘機が上空で戦っていたが，爆弾をつんだ飛行船は高く飛べないため，見つからなかった。しかし，これを発見した1人の若者は，自分が作ったミサイルを積んだボートで海へでた。

CHECKER FLAG

影：リスト1の140行ですが，なんでエラーがあるってわかるんですか？

Dr.D：100～130行に簡単なチェック・サムがついとるだろ？データの数値を全部たした値が合っていれば正しく入力されているわけだ。マシン語等には不可欠だぞ。

編：でもどこがエラーなのかわかりづらい。

Dr.D：データが多いからな。ふつうは8個ずつとか，128個ずつとか，一定のデータごとにとる。よくみかけるだろ？

影：なにはなくともチェック・サムですね。

★遊びかた

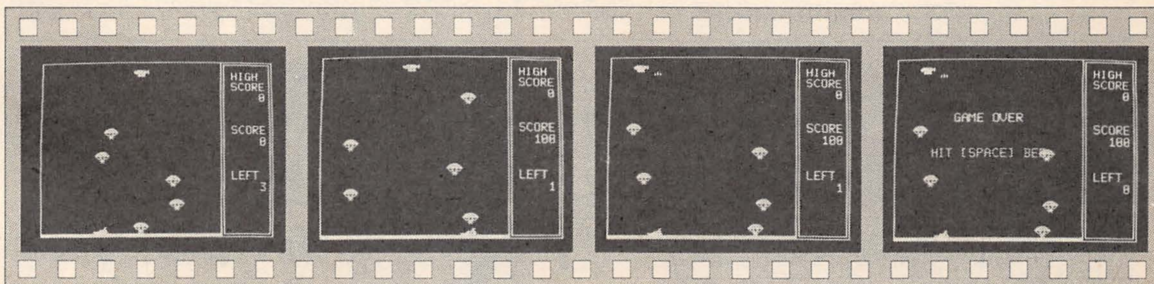
ボートを操作して，スペース・キーでミサイルを撃って飛行船をやっつけてください。上空から脱出した兵士が降りてきますから，これを受けとめてください。

飛行船を逃がしたり，兵士を受けとめられなかったりすると，自分のボートが1そう減ります。自分が0になると，ゲーム・オーバーです。1,000点で飛行船のスピードが上がります。

★プログラムの入力方法

まず，**リスト1**を入力し，テープにセーブします。つぎに**リスト2**を入力し，セーブします。ロード方法は，**リスト1**をロード，ランすると自動的に**リスト2**をロードしますので，そうしたら，ランしてください。



《写真1》上空から兵士がたくさん降りてくる　**《写真2》うまく兵士を受けとめてください**　**《写真3》ミサイルを撃って飛行船をやっつけよう**　**《写真4》むずかしいー。ゲーム・オーバー**

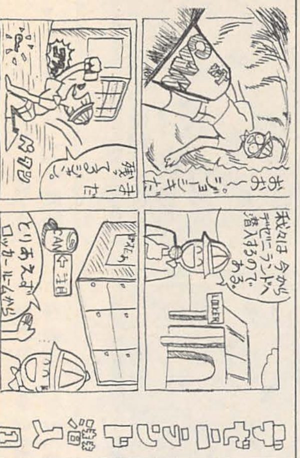
★パックランドの花，実はあれはなんと，ゆりの花なのだ。その証拠に，ネーム登録時に「ＹＵＲＩ.」と書くと…。(高知市・ＺＡＫＯ16才)……【**編**：それじゃナムコゆりか。**影**：なめこうり？編君，さっそくみそ汁だ！】

〈リスト1〉キャラクタ定義のプログラム・リスト

```
1 REM ==     ｷｬﾗｸﾀ を かく       ==
2 DATADD,21,B0,D2,26,00,DD,6E
3 DATA00,29,29,29,29,29,16,00
4 DATADD,5E,01,7B,CB,3B,CB,3B
5 DATAE6,03,3C,DD,77,04,19,11
6 DATA00,E2,19,DD,75,02,DD,74
7 DATA03,00,00,00,00,00,00,00
8 DATA00,00,00,00,DD,6E,05,DD
9 DATA66,06,E5,FD,E1,FD,7E,00
10 DATADD,77,07,FD,23,FD,7E,00
11 DATADD,77,08,DD,77,09,DD,4E
12 DATA04,DD,36,0A,00,DD,6E,02
13 DATADD,66,03,DD,75,0B,DD,74
14 DATA0C,1E,00,FD,23,FD,56,00
15 DATA41,05,CA,79,D0,CB,3A,CB
16 DATA1B,CB,3A,CB,1B,05,C2,6D
17 DATAD0,7E,A2,CA,82,D0,DD,36
18 DATA0A,01,7E,AA,77,23,7E,A3
19 DATACA,8F,D0,DD,36,0A,01,7E
20 DATAAB,77,DD,35,09,C2,61,D0
21 DATADD,35,07,C8,DD,7E,08,DD
22 DATA77,09,DD,6E,0B,DD,66,0C
23 DATA11,20,00,19,C3,5B,D0,00
24 REM ==     じぶん を うごかす     ==
25 DATADD,7E,0E,DD,77,00,DD,7E
26 DATA0D,DD,77,01,21,68,D2,DD
27 DATA75,05,DD,74,06,CD,00,D0
28 DATACD,61,10,57,E6,20,C2,DB
29 DATAD0,7A,E6,10,C2,F1,D0,CD
30 DATA00,D0,C9,DD,7E,0D,FE,0A
31 DATADA,E8,D0,D6,04,DD,77,0D
32 DATADD,77,01,DD,77,0D,C3,D7
33 DATAD0,DD,7E,0D,FE,56,D2,FE
34 DATAD0,C6,04,DD,77,0D,18,E8
35 REM ==   ﾊﾟﾗｼｭｰﾄ を うごかす   ==
36 DATAFD,21,D0,D2,DD,36,19,01
37 DATAFD,E5,CD,20,D1,FD,E1,01
38 DATA02,00,FD,09,DD,7E,19,3C
39 DATADD,77,19,EE,06,C8,18,E8
40 DATAFD,7E,00,DD,77,01,FD,7E
41 DATA01,DD,77,00,DD,36,05,96
42 DATADD,36,06,D2,FD,E5,CD,00
43 DATAD0,FD,E1,FD,7E,01,FE,A8
44 DATAD4,60,D1,FD,7E,01,C6,02
45 DATAFD,77,01,DD,77,00,FD,E5
46 DATACD,00,D0,FD,E1,FD,7E,01
47 DATAFE,B0,D4,89,D1,C9,00,00
48 DATAFD,7E,00,DD,77,1A,DD,46
49 DATA0D,C6,06,B8,D8,DD,7E,1A
50 DATAD6,06,B8,D0,3E,14,FD,77
51 DATA01,DD,77,00,ED,5F,E6,46
52 DATAC6,0a,FD,77,00,DD,77,01
53 DATAc9,dd,36,16,03,c9,00,00
54 REM ==    ひこうせん を うごかす    ==
55 DATADD,7E,14,FE,06,DC,BD,D1
56 DATADD,7E,14,DD,77,01,3E,0a
57 DATADD,77,00,DD,36,05,7A,DD
58 DATA36,06,D2,CD,00,D0,DD,7E
59 DATA14,D6,02,DD,77,14,DD,77
60 DATA01.CD.00,D0,C9,DD,36,16
61 DATA01,C9,00,00,00,00,00,00
62 REM ==    ﾐｻｲﾙ を うごかす      ==
63 DATADD,7E,11,EE,01,CA,F7,D1
64 DATACD,61,10,E6,80,C8,DD,36
65 DATA11,01,DD,7E,0D,DD,77,12
66 DATADD,77,01,DD,36,00,AA,DD
67 DATA36,13,AA,DD,36,05,8C,DD
68 DATA36,06,D2,CD,00,D0,C9,DD
69 DATA7E,12,DD,77,01,DD,7E,13
70 DATADD,77,00,DD,36,05,8C,DD
71 DATA36,06,D2,CD,00,D0,DD,7E
72 DATA13,FE,05,DA,30,D2,DD,7E
73 DATA13,D6,04,DD,77,13,DD,77
74 DATA00,CD,00,D0,DD,7E,0A,EE
75 DATA01,CC,35,D2,C9,00,00,00
76 DATADD,36,11,00,C9,DD,36,16
77 DATA02,DD,7E,13,FE,15,D4,42
78 DATAD2,C9,DD,36,16,01,C9,00
79 REM ==      ﾒｲﾝ ﾙｰﾁﾝ          ==
80 DATADD,21,B0,D2,CD,B0,D0,CD
81 DATA90,D1,CD,C8,D1,CD,00,D1
82 DATACD,B0,D0,CD,C8,D1,DD,7E
83 DATA16,EE,00,C0,C3,48,D2,00
84 REM ==    ｷｬﾗｸﾀ の DATA      ==
85 DATA08,02,00,00,00,0E,00,08
86 DATA00,1C,01,FE,03,22,FF,FF
87 DATA3F,FE,08,02,1F,F1,7F,8D
88 DATAFF,F7,FF,FD,7F,F1,04,20
89 DATA0F,F0,0F,F0,04,02,00,80
90 DATA04,90,04,90,04,90,0C,02
91 DATA07.E0.1A,B8,35,54,6A,AA
92 DATAFF,FF,44,22,22,44,1E,78
93 DATA01,80,07,E0,01,80,02,40
100 CLEAR40,&HCFFF
110 FORI=&HD000TO&HD2AF:READA$:A
=VAL("&H"+A$):POKEI,A
120 B=B+A:NEXT
130 IFB= 81771 THEN 150
140 PRINT"DATA に エラー が あります!";C
HR$(7):END
150 PRINT"しばらく おまちください":CLOAD
```

〈リスト2〉メイン・プログラム・リスト

```
10 REM ********************
20 REM ***     ぱらしゅうと     ***
30 REM ********************
40 REM
50 REM ===    がめん を かく     ===
60 SCREEN 4,2,2:COLOR1,,1:CONSOL
E,,,0:CLS:IX=&HD2B0:IY=&HD2D0
70 PLAY"S0M10000L64"
80 IFHI<SCTHENHI=SC
90 LINE(0,0)-(256,192),1,B:LINE(
200,3)-(252,188),1,B
100 LINE(197,0)-(197,191),1:LINE
(0,188)-(197,192),1,BF
110 LOCATE26,1:PRINT"HIGH"SPC(28
)"SCORE"SPC(123)"SCORE"SPC(123)"
LEFT"
120 C=HI:D=3:GOSUB390:C=0:D=7:GO
SUB390:C=3:D=11:GOSUB390
130 REM ===      しょき せってい     ===
140 SC=0:LE=3:POKEIX+&H16,0:POKE
IX+&H11,0:POKE&HD1B2,1
150 A=20:FORI=1TO5:B=INT(RND(1)*
70)+10:PLAY"O5CDEF"
160 POKEIX,A:POKEIX+1,B:POKEIY,B
:POKEIY+1,A
170 POKEIX+5,&H96:POKEIX+6,&HD2:
EXEC&HD000
180 IY=IY+2:A=A+25:NEXT
190 POKEIX+&HD,30:POKEIX+1,30:PO
KEIX+&HE,180:POKEIX,180
200 POKEIX+5,&H68:POKEIX+6,&HD2
210 EXEC&HD000
220 POKEIX+5,&H7A:POKEIX+6,&HD2
230 POKEIX+&H14,80:POKEIX+1,80:P
OKEIX+&H15,10:POKEIX,10
240 EXEC&HD000
250 REM ===     ﾒｲﾝ  ﾙｰﾁﾝ      ===
260 EXEC&HD248:IFPEEK(IX+&H16)=2
THEN290
270 GOTO 350
280 REM ===     てき を うった       ===
290 C=SC:D=7:E=1:GOSUB390:SC=SC+
100:C=SC:GOSUB390:PLAY"O5CDECD"
300 X=PEEK(IX+&H14):POKEIX+1,X:P
OKEIX,10
310 IFSC=1000THENPOKE&HD1B2,02
320 POKEIX+5,&H7A:POKEIX+6,&HD2:
EXEC&HD000:POKEIX+1,80
330 POKEIX+&H14,80:EXEC&HD000:PO
KEIX+&H16,0:GOTO 260
340 REM ===       ﾐｽ !!          ===
350 C=LE:D=11:E=1:GOSUB390:LE=LE
-1:C=LE:GOSUB390:IFLE=0THEN420
360 PLAY"O1L08CECECE4L64":LINE(1
,1)-(196,187),0,BF:IY=IY-10
370 POKEIX+&H16,0:POKEIX+&H11,0:
GOTO 150
380 REM === SCORE などの ひょうじ===
390 F=LEN(STR$(C)):IFE=1THENE=0:
COLOR0
400 LOCATE31-F,D:PRINTC:COLOR1:R
ETURN
410 REM ===      GAME OVER      ===
420 LOCATE8,5:PRINT"GAME OVER":P
LAY"L401CECECE2L64"
430 COLOR0:LOCATE5,8:PRINT"HIT [
SPACE] BER"
440 COLOR1:LOCATE5,8:PRINT"HIT [
SPACE] BER":IFSTRIG(0)=1THEN60
450 GOTO 430
460 ==============================
470 REM &HD000  ｷｬﾗｸﾀ    を かく
480 REM &HD0B0  じぶん    を うごかす
490 REM &HD100  ﾊﾟﾗｼｭｰﾄ  を うごかす
500 REM &HD190  ひこうせん  を うごかす
510 REM &HD1C8  ﾐｻｲﾙ    を うごかす
520 REM &HD248  ﾒｲﾝ      ﾙｰﾁﾝ
530 REM &HD268  ｷｬﾗｸﾀ    の DATA
```



評…イラストで教える解法テク(影)

by 春日

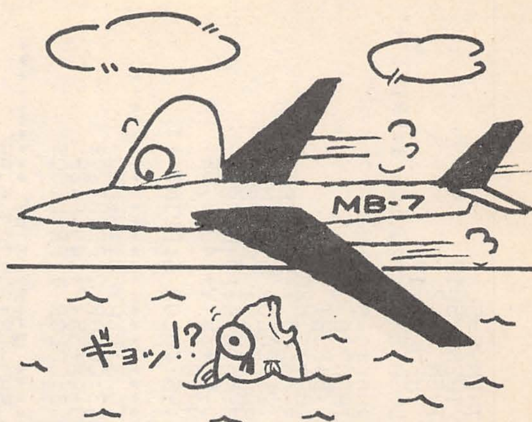


★FM－7を買ったぞー。うう，ポケコン時代の悲しい日々が…はっはっはっ，ひっひっひっ，ふっふっふっ，へっへっへっ。(神奈川県川崎市・100円テープ14才)……【編：ハ行の笑いって気色わるー。影：ほっはっほっ。】

PC-6001mkII/6601/SR用
(モード5，ページ2)

グライダー

山岸　勝



内　　容

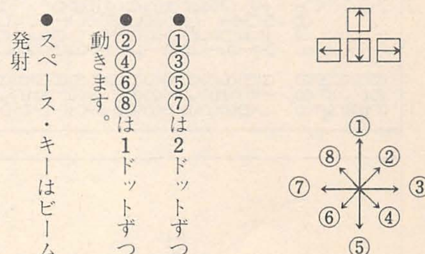
すべてBASICです。飛行機（グライダー）が着水するまでに，赤い「バク」を飛行機からのビームでやっつけてください。

遊びかた

RUNすると，グラフィックがでますから，カーソル・キーで十字を移動させます。赤いバクと，十字が合ったら，スペース・キーを押してください。飛行機からビームがでて，SCOREになります。飛行機が着水したら，ゲーム・オーバーです。スペース・キーを押すと，ゲーム・スタートです。

CHECKER FLAG

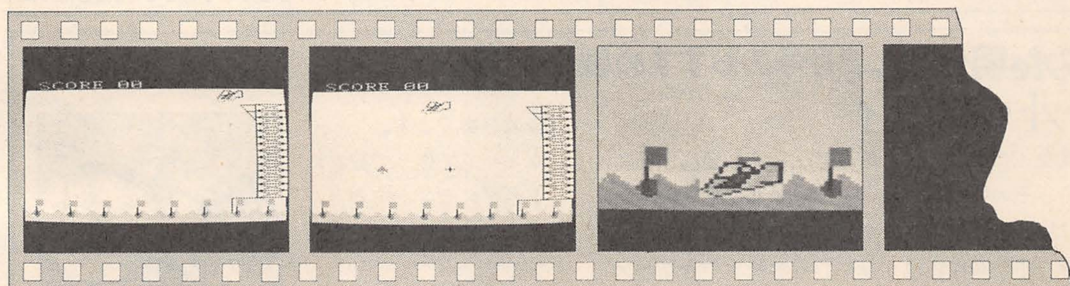
編：制限時間をただ単に表示するのではなく，グライダーの着水するまでという具合に，グラフィックの動きを利用しているところに，工夫のあとが見えますね。



《第1図》キー操作

《第1表》プログラムの説明

10～190	画面作り
200～360	飛行機
370～420	設定
440～450	バクの移動
460～590	STICK
600～640	ゲームを進める
650～	スペース入力
680～	当たったか？
730	帰る
780以下	ゲームを進めていく計算など



《写真1》グライダーが飛び立ったぞ　《写真2》バクに十字を合わせてビームを発射　《写真3》グライダーが着水するとゲーム終了

★ついにでた！16ビット機ワンテク：PC－9801で，テン・キーの⊟◫⊠⊞とテン・キー側のリターン・キーを同時に押すと，逆スクロールしながらリターンします。(大分県大野郡・杉山太郎18才)……【影：目玉まで逆スクロール。ギョロッ！】

```
10 SCREEN 3,2,2:CLS
20 LINE(0,40)-(319,199),6,BF
30 FOR Y=59 TO167 STEP 8
40 LINE(280,Y)-(319,Y),1
50 LINE(280,Y)-(319,Y+8),1
60 LINE(280,Y+8)-(319,Y),1:NEXT Y
70 LINE(280,170)-(280,60),1
80 LINE-(260,60),C1:LINE-(280,80),1
90 LINE(270,68)-(280,68),1
100 LINE(248,171)-(319,199),1,B
110 FORX=10TO319 STEP20
120 CIRCLE(X,180),10,2,3.8,5.8,0.9:NEXTX

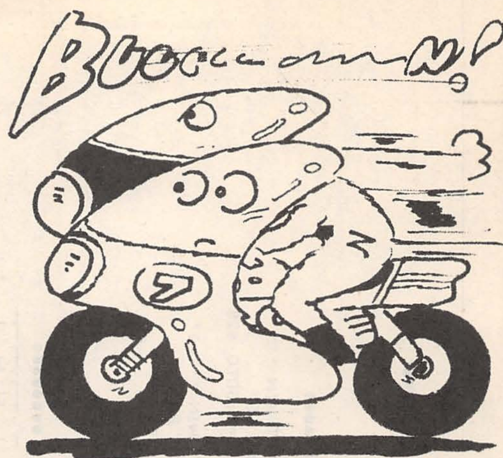
130 PAINT(0,199),2,2
140 FOR X=15 TO300 STEP40
150 CIRCLE(X,190),4,3,,,0.9
160 PAINT(X,190),3,3
170 LINE(X,190)-(X,180),1
180 LINE-(X+8,173),5,BF:NEXT X
190 COLOR 5:LOCATE1,3:PRINT"SCORE 00"
200 REM**** とんでいく ひこうき を かく ********
210 RESTORE960:DIML(40)
220 FORL=1TO40:READL(L):NEXTL
230 LINE(287,48)-(287,48),1
240 FORL=1TO40STEP2:LINE-(L(L)+280,L(L+1
)+40),1:NEXTL
250 PAINT(290,54),7,1
260 PAINT(300,52),7,1
270 PAINT(298,45),7,1
280 PAINT(295,50),3,1
290 REM********* ひこうき を うごかす ********
300 DIMD(5,5):DIMF(5,5):X=220:Y=42
310 GET@(280,42)-(315,56),D
320 LINE(280,42)-(315,56),6,BF
330 FORI=270TO220STEP-10
340 LINE(I,42)-(I+53,56),6,BF
350 PUT@(I,42),D,PSET:NEXTI
360 LINE(I,42)-(I+53,56),6,BF
370 X1=5:Y1=17:X5=10:Y5=13:CONSOLE,,0,0
380 A$="t120s8m300005c8":SC=0
390 B$="t120s8m3000f8":GO$="GAME OVER"
400 C$="t120s8m300005a8"
410 D$="t255s8m100004E64c64"
420 E$="S14M1400E"
430 REM *******   ループ    *************
440 Y1=Y1-1:IFY1=3THEN840
450 LOCATEX1,Y1:COLOR 3:PRINT"♠"
460 ST=STICK(0):ON ST GOTO 480,490,500,5
10,520,530,540,550
470 GOTO 560
480 Y5=Y5-2:GOTO 560
490 X5=X5+1:Y5=Y5-1:GOTO 560
500 X5=X5+2:GOTO 560
510 X5=X5+1:Y5=Y5+1:GOTO 560
520 Y5=Y5+2:GOTO 560
530 X5=X5-1:Y5=Y5+1:GOTO 560
540 X5=X5-2:GOTO 560
550 X5=X5-1:Y5=Y5-1
560 IF Y5<5 THENY5=5
570 IF Y5>17 THEN Y5=17
580 IF X5<2 THEN X5=2
590 IF X5>17 THEN X5=17
600 PLAY D$:LOCATEX5,Y5:COLOR 1:PRINT"+"

610 Y=Y+INT(RND(1)*5)+1:X=X-22
630 IFY>=159THEN740
640 PUT@(X,Y),D,PSET
650 IF STRIG(0)=1 THEN 850
660 LOCATE6,3:COLOR 1:PRINTSC
670 LOCATEX1,Y1:COLOR 6:PRINT"♠"
680 IFX5=X1 AND Y5=Y1 THEN 870
690 LOCATE6,3:COLOR5:PRINTSC
700 LINE(X,Y)-(X+35,Y+14),6,BF
710 IFX=0THEN810
720 LOCATEX5,Y5:COLOR 6:PRINT"+"
730 GOTO 430
740 REM ***************************
750 FOR V=1 TO 3:PLAY D$:NEXTV
760 LOCATE10,3:COLOR 7:PRINTGO$
770 LINE(X,Y)-(X+35,Y+14),6,BF
780 LOCATE10,3:COLOR 1:PRINTGO$
790 GOTO 890
800 REM********* はっしゃだいを けす **********
810 LINE(260,58)-(319,170),6,BF
820 LINE (248,188)-(248,171),6:LINE-(319
,171),6:LINE-(319,183),6
830 X=286:LOCATEX5,Y5:COLOR 6:PRINT"+":G
OTO 430
840 X1=INT(RND(1)*16)+1:Y1=17:GOTO 430
850 LINE(X,Y+10)-(X5*17,Y5*10),2
860 PLAY A$,B$,C$:LINE(X,Y+10)-(X5*17,Y5
*10),6:GOTO660
870 S1=(Y1-3)*10:SC=SC+S1:X1=INT(RND(1)*
10)+2:Y1=17:GOTO 690
880 REM ******   END SCREEN   *********
890 PUT@(X,179),D,PSET:LOCATE10,3:COLOR
7:PRINTGO$
900 RESTORE980:COLOR 6:PS$="PUSH [スペース
KEY]"
910 FORI=2TO17:READA$:PLAYD$:LOCATEI,2:P
RINTA$:NEXTI
920 COLOR 1:LOCATE2,2:PRINTPS$:S=STRIG(0
)
930 PLAY E$:COLOR 6:LOCATE2,2:PRINTP S$:
IF S=0THEN 920
940 RUN
950 REM********** DATA ***********
960 DATA7,8,14,8,18,2,10,2,7,8,0,13,7,16
,35,10,26,10,35,10,35,2,28
970 DATA2,25,6,18,2,14,8,7,12,17,12,22,6
,17,6,14,8
980 DATA P,U,S,H,,[,ス,ヘ,°,ー,ス,,K,E,Y,]
```


★「88mｋⅡＳＲ」「なんのなんの，60mｋⅡＳＲ」これは実際にあった60mｋⅡユーザーと88mｋⅡユーザーとの会話である。(埼玉県久喜市・**木村栄一16才**)……**【影：お互いなぐさめあって生きてる姿に感動させられました。】**

LIGHT～CYCLE GAME
（ライト サイクル ゲーム）

新田 健二



内容

このゲームは，去る昭和57年9月15日に上映された映画「TRON」にでてきた「ライト・サイクル・ゲーム」です。やりかたは簡単，自分の乗る光電子バイクで，壁を作り，相手のバイクをそれにぶつけて，Pointをかせぐゲームです。

遊びかた

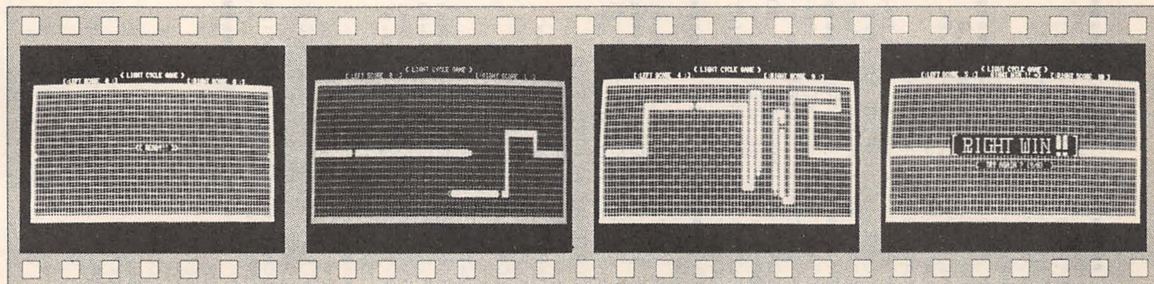
2人用のゲームです。まず，最初に相手を見つけましょう。さて，プログラムをRUNすると，SCOREと競技場が描かれます。つぎに，個々の光電子バイク（右は"○"，左は"●"）がでて，"<READY>"とでますので，スペース・キーを押して始めます。

キー操作は，右がテン・キーの5213，左は，フル・キーのEDSFでそれぞれ上下左右に動きます。自分の走った後には，壁("◆")ができるので，その壁か，または競技場のまわりにある壁に，相手のバイクを当ててCRUSHさせると，自分のSCOREに1point入り，10point先取したほうの勝ちです。

それから，ゲーム中，時々壁が消えますが，これは壁で両方のバイクがはなればなれになってしまうと，持久戦になってしまうので，このようにしました。これがいやな人は390行を削除してください。バイク同士がぶつかると，右のほうが必ず勝ちますのであしからず。

プログラムのしくみ

プログラムの命令群は，基本的なものばかりなので移植は簡単にできると思います。ゲーム中，自分や相手の作った壁が青くなったり，バックの("＋")が白くなったりします。これはPC－8001のアトリビュート・エリアの関係上，1行中に20回以上カラー指定すると，21回目からのカラーが指定できなくなってしまうために起こるものです。少々，見にくいかもしれませんが一種のTIME OVERと思ってやってください。それから，速度についてですが，私の技術ではこれで精一杯ですので，これ以上速くしたいという人は，マシン語を使うしかないでしょう。論理式を使えば，もうちょっと速くなるかもしれません。



《写真1》スペース・キーでゲーム・スタート
《写真2》バイクの走った後には壁ができる
《写真3》壁をうまく作って相手をやっつける
《写真4》白熱した戦いも右のバイクの勝ち－

★英語の得意な影さんに，問題。"私の父はわがままです" を英訳してください。答：My father is my mother.
（埼玉県東松山市・小沢　晋13才）……【影：そんないいかげんな英語を……。でも，合っているなあ。】

LIGHT～CYCLE GAMEのプログラム・リスト

```
5 REM ●●●●●●●●  OPENING  ●●●●●●●●
10 CONSOLE 0,25,0,1:COLOR7,32,0
20 WIDTH 80,25:PRINT CHR$(12)
30 DEFINT A-Z:LS=0:RS=0:F=0
40 AX=77:AY=13:BX=1:BY=13
50 AV=0:AW=-1:BV=0:BW=1
55 REM ●●●●●●●●  SCREEN  ●●●●●●●●
60 LINE(0,2)-(78,23),"■",5,B
70 LINE(1,3)-(77,22),"+",1,BF
80 LOCATE AX,AY:PRINT "o"
90 LOCATE BX,BY:PRINT "●"
100 LOCATE 29,0 :PRINT "< LIGHT CYCLE GAME >
110 LOCATE 10,1:PRINT "[:LEFT SCORE ";LS;":]"
120 LOCATE 50,1:PRINT "[:RIGHT SCORE ";RS;":]"
125 REM ●●●●●●●●  START  ●●●●●●●●
130 LOCATE 34,12:PRINT "<< READY!! >>"
140 IF INKEY$<>" " THEN 140
150 LOCATE 34,12:PRINT "<<  GO !!  >>"
160 FOR I=0 TO 200:NEXT I
170 COLOR 1:LOCATE 34,12:PRINT "+++++++++++++"
180 COLOR 7
185 REM ●●●●●●●●  MAIN  ●●●●●●●●
190 I0=INP(0)
200 IF I0=223 THEN AV=-1:AW=0:GOTO 240
210 IF I0=251 THEN AV= 1:AW=0:GOTO 240
220 IF I0=253 THEN AW=-1:AV=0:GOTO 240
230 IF I0=247 THEN AW= 1:AV=0
240 LOCATE AX,AY:PRINT "■"
250 AX=AX+AW:AY=AY+AV
260 P1=PEEK(&HF301+AY*120+AX)
270 IF P1=ASC("●") OR P1=ASC("■") THEN X=AX:Y=AY:F=1:GOTO 410
280 LOCATE AX,AY:PRINT "o"
285 '
290 I2=INP(2):I4=INP(4)
300 IF I2=223 THEN BV=-1:BW=0:GOTO 340
310 IF I2=239 THEN BV= 1:BW=0:GOTO 340
320 IF I2=191 THEN BW=-1:BV=0:GOTO 340
330 IF I4=247 THEN BW=-1:BV=0
340 LOCATE BX,BY:PRINT "■"
350 BX=BX+BW:BY=BY+BV
360 P2=PEEK(&HF301+BY*120+BX)
370 IF P2=ASC("o") OR P2=ASC("■") THEN X=BX:Y=BY:F=2:GOTO 410
380 LOCATE BX,BY:PRINT "●"
390 LOCATE RND(1)*77+1,RND(1)*20+3:COLOR 1:PRINT "+":COLOR 7
400 GOTO 190
405 REM ●●●●●●●●  CRUSH  ●●●●●●●●
410 FOR I=0 TO 80
420  BEEP 1
430  COLOR I MOD 8
440  LOCATE X,Y:PRINT "X"
450  BEEP 0
460 NEXT I
470 FOR I=135 TO 127 STEP -1
480  BEEP 1
490  FOR J=0 TO 7
500   COLOR J:LOCATE X,Y:PRINT CHR$(I)
510  NEXT J
520  BEEP 0
530 NEXT I
540 FOR I=0 TO 100:NEXT I
545 REM ●●●●●●●●  SCORE  ●●●●●●●●
550 IF F=2 THEN 590
560 LOCATE 32,1:PRINT "<= LEFT WIN !!"
570 LS=LS+1:LOCATE 23,1:PRINT LS
580 IF LS=>10 THEN 660 ELSE F=0:GOTO 620
585 '
590 LOCATE 32,1:PRINT "RIGHT WIN !! =>"
600 RS=RS+1:LOCATE 64,1:PRINT RS
610 IF RS=>10 THEN 700 ELSE F=0
615 '
620 FOR I=0 TO 1000:NEXT I
630 LOCATE 32,1:PRINT "                "
640 PRINT CHR$(12);
650 GOTO 40
655 REM ●●●●●●●●  GAME OVER  ●●●●●●●●
660 LOCATE 23,11:PRINT "┌  ┬  ┬─┬─┬─┬─  "
670 LOCATE 23,12:PRINT "│  │  ├ ┤ ┤ │   "
680 LOCATE 23,13:PRINT "└  ┴─┴─┴ ┴  ┴   "
690 GOTO 730
695 '
700 LOCATE 20,11:PRINT "┌  ┬─┐ ┬ ┌─┬ ┬─┬─  "
710 LOCATE 20,12:PRINT "│  ├┬┘ │ │ ┬├─┤ │   "
720 LOCATE 20,13:PRINT "└  ┴┴  ┴ └─┴┴ ┴ ┴   "
725 '
730 LOCATE 40,11:PRINT " ┬ ┬ ┬ ┬ ┬  ■■  ┐"
740 LOCATE 40,12:PRINT " │││ │ │╲│  ■■  │"
750 LOCATE 40,13:PRINT " └┴┘ ┴ ┴ ┴  ▄▄  ┘"
755 REM ●●●●●●●●  REPLAY ?  ●●●●●●●●
760 COLOR J MOD 7+1:LOCATE 28,15:PRINT "[  TRY AGAIN ? (Y/N)  ]"
770 I$=INKEY$:J=J+1
780 IF I$="Y" OR I$="y" THEN RUN
790 IF I$="N" OR I$="n" THEN 800 ELSE 760
800 COLOR 7:LOCATE 28,15:PRINT "[  SEE YOU AGAIN !!!  ]"
810 LOCATE 0,0:END
```

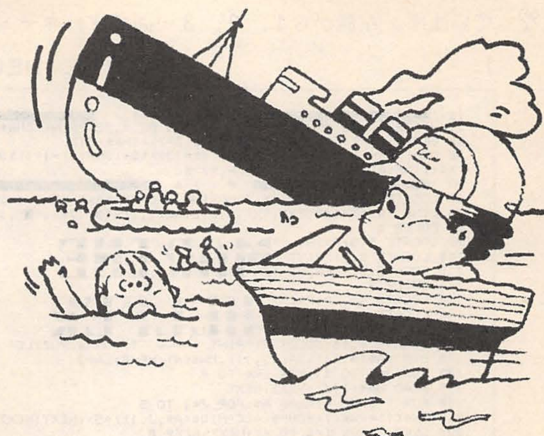


★影さんはいいなあ～。毎日遊べて。僕は，中３なのでねむいよ～。（愛媛県今治市・森　昌也14才）……【影：私は，遊んでなんかいない。いっしょうけんめい考えてるんだ！編：何を？影：い，いや，どうやってさぼろうかなんてね。】

PC-8001/mkII/8801/mkII/SR
(N-BASIC)用

MARINE HELPER
（マリン ヘルパー）

藤居　学



PC-8001 MKII

STORY

巨大客船パイパニック号が沈没した。あなたは，「マリン・ヘルパー」となり，おぼれている人たちを救助しなければならない。

HOW TO PLY

①動かすマンを決めるモード

最初はこちらになっています。2468でカーソル(■)を動かし，好きなマンの上で5を押すと，②のモードに移ります。

②プレイ・モード

実際にゲームをします。2468でマンを動かし，ボンベ（桃色）を押して，おぼれている人（緑色）のところへ運びます。船の残がい（黄色）は押せますが，上に何もないと，ボンベやおぼれた人をつぶしながら，浮きます。それ以外のもののときは止まります。前にマン，ボンベがあっても進めます。ボンベを押すとき前にマン，ボンベがあるとなくなってしまいます。やり直しは SHIFT + HOME キーで，3回まで使えます。

5を押すと①のモードにもどり，別のマンを動かせます。面のキー・ワード（クリアしたときにでる）を入力すると，その面からできます。

PROGRAMについて

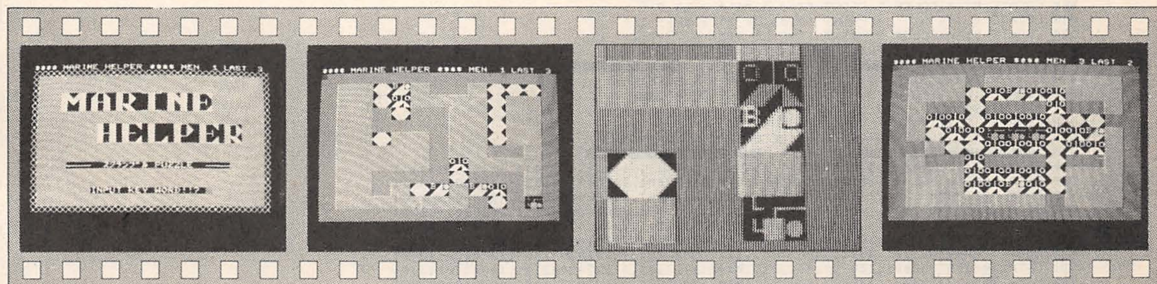
このゲームのミソは，何人もの人を動かせることと，残がいが浮いていくことです。キー・ワードもちょっと見ただけでは解らないようにしてあります。

改造のアドバイス

670行をFOR RY＝10 TO 2 STEP－1とし680～710行の「RY－1」を「RY＋1」に変えると，残がいが沈むようになります。面のデータは1…壁，2

《第1表》変数表

MA＄	面のデータ	LA	やり直せる回数
DA	画面の様子	HE	救助する人数
KW＄	キー・ワード	D	前に何があるか
ME	面数	D 2	二つ先のデータ



《写真1》タイトル画面。パズル的ゲームです

《写真2》1面の画面。左上にカーソルがでます

《写真3》おぼれた人にボンベを運ぶマン

《写真4》ごちゃごちゃした画面。3面です

★6月号53ページのOFに一言。影さんの写真なんか載せたら，ベーマガが「わからん，動かせん，プログラムが組めん」雑誌になるぞ。（千葉県銚子市・鈴木克典13才）……【一同：なっとく。影：し，しつれいな！】

…残がい，3…マン，4…ボンベ，5…おぼれた人となっています。左側から1，2，3…面です。キー・ワードは変えないほうがいいでしょう。キャラクタは自由に変えられます。

MARINE HELPERのプログラム・リスト

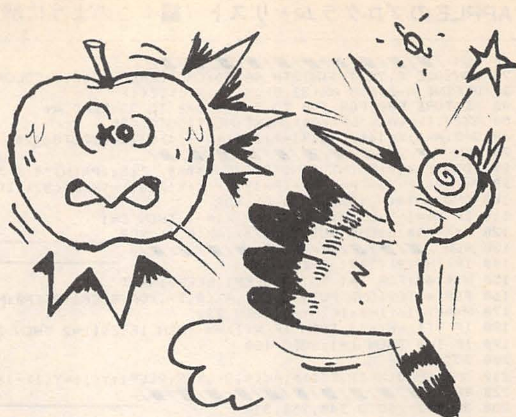
```
10 ' [redacted] ｼｮｷ ｾｯﾃｲ [redacted]
20 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 7,32:PRINT CHR$(12)
30 DEFINT A-Z:C$=STRING$(3,CHR$(29))+CHR$(31)
40 DEF FNK=(INP(0)=251)+(INP(0)=239)*2+(INP(0)=191)*3-((INP(0)=255)*(INP(1)=254)
)*4+(INP(0)=223)*5-(INP(8)=190)*6
50 ' [redacted] ﾀｲﾄﾙ [redacted]
60 LOCATE 0,0:PRINT "**** MARINE HELPER **** MEN  1 LAST  3"
70 LINE (0,1)-(38,23),"X",6,B:LINE(1,2)-(37,22),"■",1,BF
80 COLOR 5
90 LOCATE 5,5:PRINT "
100 LOCATE 5,6:PRINT "
110 LOCATE 5,7:PRINT "
120 COLOR 3
130 LOCATE 11,10:PRINT "
140 LOCATE 11,11:PRINT "
150 LOCATE 11,12:PRINT "
160 LOCATE 6,16:COLOR 7:PRINT "―― ｽｸﾗﾝﾌﾞﾙ PUZZLE ――
170 DIM MA$(4,11),DA(12,11),KW$(4):ME=0:LA=3
180 FOR J=0 TO 11:FOR I=0 TO 4
190 READ MA$(I,J):NEXT:NEXT
200 FOR I=0 TO 4:READ A$:FOR J=1 TO 5
210 KW$(I)=KW$(I)+CHR$(ASC(MID$(A$,J,1))+5):NEXT:NEXT
220 BEEP 1:FOR I=0 TO 60:NEXT:BEEP 0
230 LOCATE 10,20:INPUT "INPUT KEY WORD!!";KW$
240 FOR I=0 TO 4:IF KW$=KW$(I) THEN ME=I
250 NEXT:BEEP
260 ' [redacted] S C R E E N [redacted]
270 LA=LA-1:IF LA<0 THEN 850
280 LINE(0,1)-(38,24),"■",1,BF
290 HE=0:C=7:FOR I=0 TO 11:FOR J=0 TO 12
300 DA(J,I)=VAL(MID$(MA$(ME,I),J+1,1))
310 IX=J:IY=I:ON DA(J,I)+1 GOSUB 360,370,380,390,400,410
320 IF DA(J,I)=5 THEN HE=HE+1
330 NEXT:NEXT:COLOR 7:LOCATE 24,0:PRINT USING"MEN ## LAST ##";ME+1,LA+1
340 FOR RX=1 TO 11:GOSUB 670:NEXT:GOTO 430
350 ' [redacted] C H A R A C T E R [redacted]
360 LINE(IX*3,IY*2+1)-(IX*3+2,IY*2+2),"■",1,B:RETURN
370 LINE(IX*3,IY*2+1)-(IX*3+2,IY*2+2),"■",2,B:RETURN
380 COLOR 6:LOCATE IX*3,IY*2+1:PRINT "▲";C$;"▼";:RETURN
390 COLOR C:LOCATE IX*3,IY*2+1:PRINT "o|o";C$;"▲";:RETURN
400 COLOR 3:LOCATE IX*3,IY*2+1:PRINT "B◢●";C$;"◢◤";:RETURN
410 COLOR 4:LOCATE IX*3,IY*2+1:PRINT "└─";C$;"└●";:RETURN
420 ' [redacted] ｳｺﾞｶｽﾋﾄ ｦ ｷﾒﾙ [redacted]
430 X=0:Y=0
440 LOCATE X*3,Y*2+1:A$=INPUT$(1)
450 X=X+(A$="6")*(X<12)-(A$="4")*(X>0)
460 Y=Y+(A$="2")*(Y<11)-(A$="8")*(Y>0)
470 BEEP 1:BEEP 0:IF A$<>"5" THEN 440
480 IF DA(X,Y)<>3 THEN 440
490 IX=X:IY=Y:C=2:GOSUB 390:BEEP
500 ' [redacted] M A I N  L O O P [redacted]
510 K=-FNK:IF K=0 THEN 510 ELSE BEEP 1:BEEP 0
520 IF K<0 THEN FOR I=1 TO 100:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:GOTO 270
530 IF K=5 THEN BEEP:C=7:IX=X:IY=Y:GOSUB 390:GOTO 440
540 LX=(K=2)-(K=3):LY=(K=4)-(K=1):MX=X+LX:MY=Y+LY:XX=MX+LX:YY=MY+LY
550 IF XX*YY<0 OR XX>12 OR YY>11 THEN XX=MX:YY=MY
560 D=DA(MX,MY):D2=DA(XX,YY):IF D MOD 2=1 THEN 510
570 ON D¥2+1 GOTO 620,580,590
580 IF D2=0 OR D2=3 OR D2=4 THEN 600 ELSE 510
590 IF D2=3 THEN 620 ELSE IF D2=5 THEN 740 ELSE IF D2=1 OR D2=2 THEN 510
600 DA(XX,YY)=D:IX=XX:IY=YY
610 ON D GOSUB ,380,,400:BEEP 1:FOR I=0 TO 9:NEXT:BEEP 0
620 DA(X,Y)=0:DA(MX,MY)=3
630 IX=X:IY=Y:GOSUB 360:IX=MX:IY=MY:GOSUB 390:X=MX:Y=MY
640 IF LX THEN RX=X-1:GOSUB 670:RX=X+1:GOSUB 670:GOTO 510
650 RX=X:GOSUB 670:GOTO 510
660 ' [redacted] ｲﾜ ｶﾞ ｱｶﾞﾙ [redacted]
670 F=0:FOR RY=2 TO 10:IF DA(RX,RY)<>2 THEN 720
680 IF DA(RX,RY-1)<>0 AND DA(RX,RY-1)<>4 AND DA(RX,RY-1)<>5 THEN 720
690 IF DA(RX,RY-1)<>0 THEN FOR I=1 TO 15:BEEP 1:BEEP 0:NEXT ELSE BEEP 1:FOR I=1
TO 10:NEXT:BEEP 0
700 F=1:DA(RX,RY)=0:IX=RX:IY=RY:GOSUB 360
710 DA(RX,RY-1)=2:IX=RX:IY=RY-1:GOSUB 380
720 NEXT:IF F THEN 670 ELSE RETURN
730 ' [redacted] H E L P  A  M A N !! [redacted]
740 HE=HE-1:BEEP:DA(XX,YY)=0:IX=XX:IY=YY:GOSUB 360:IF HE>0 THEN 620
750 FOR I=1 TO 7:LOCATE XX*3,YY*2:COLOR I:PRINT "♥♥♥";
760 FOR J=1 TO 90:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:FOR J=0 TO 50:NEXT
770 NEXT:LOCATE 10,20:PRINT "KEY WORD IS ";KW$(ME)
780 ME=ME+1:IF ME<5 THEN GOSUB 880:GOTO 280
790 LOCATE 8,10:COLOR 7:PRINT "***** ｵﾒﾃﾞﾄｳ !!! *****"
800 LOCATE 8,12:COLOR 5:PRINT "ｱﾅﾀ ﾊ ｽﾍﾞﾃ ﾉ ﾋﾄ ｦ
810 LOCATE 8,14:          PRINT "ﾀｽｹﾙ ｺﾄ ｶﾞ ﾃﾞｷﾏｼﾀ !!!
820 LOCATE 8,16:COLOR 2:PRINT "ﾓｳ ﾅﾆﾓ ｽﾙｺﾄ ﾊ ｱﾘﾏｾﾝ.
830 COLOR 7:GOSUB 880:PRINT CHR$(12):END
840 ' [redacted] G A M E  O V E R [redacted]
850 FOR C=7 TO 0 STEP -1:IX=X:IY=Y:GOSUB 390:BEEP:NEXT
860 LOCATE 10,12:COLOR 5:PRINT "◢◤ GAME OVER ◢◤"
870 GOSUB 880:ME=0:LA=3:GOTO 220
880 LOCATE 12,22:PRINT "PUSH SPACE KEY"
890 IF INP(9)<>191 THEN 890 ELSE RETURN
900 ' [redacted] D A T A [redacted]
910 DATA 1111111111111,1111111111111,1111111111111,1111111111111,1111111111111
920 DATA 1002401102441,1010101010101,1000100000001,1020001001031,1150000003011
930 DATA 1002300002001,1000202020001,1000234330001,1050000400011,1510000202101
940 DATA 1001211002001,1001111111001,1011211131101,1000050000111,1010001102031
950 DATA 1001111002001,1001000404001,1033233322211,1230100011001,1000100244031
960 DATA 1000001002201,1001020000001,1043355533401,1220141100021,1001000203211
970 DATA 1000001001101,1001111003001,1122233323301,1220202002051,1010020112101
980 DATA 1002001300001,1001002002201,1011311121101,1122242002111,1000110211101
990 DATA 1001111211101,1001011011301,1000333320001,1312202011001,1040100203051
1000 DATA1001004043121,1000010101201,1000334320001,1204101122001,1010333011111
1010 DATA1000020012151,1500015002001,1000000010001,1320100033331,1040222000511
1020 DATA1111111111111,1111111111111,1111111111111,1111111111111,1111111111111
1030 DATA OAKEA,OBTG=,S<=CH,OEO?E,R<AN=
```

★つぐ美さんが美人なのは，わかるが，なぜ，影がぶさいくなんだ！君たちには美的センスが存在していないのか！（秋田市・影さんファン1号14才）……【影：そのとおり！でも，いつ，誰が「私がぶさいくだ」なんて言った？】

PC-8001mkII/SR(N80-BASIC)用

APPLE
(アップル)

馬場　敏男



♣物　語

今はま夏。毎日40°Cをこすという暑さ。君は突然ですが，もぐらのモーグ。そのモーグに与えられた役割は……。

この暑さの中で飛んでいた鳥は，頭をおかされて，バタバタと壁などにぶつかって死んでいる。その鳥たちを救わなくてはならないのであった。さて，君にその役目を果すことができるか!?

♣遊びかた

モーグの移動は，④⑥キーで左右に動きます。

木になっている『りんご』に鳥さんがぶつかると，気絶して落ちてきます。それをうまく受けとめてあげてください。うまく受けとめることができると，得点です。

しかし，鳥さんの前に『りんご』がなかったり，場所が悪かったりすると，モーグにとってとても不利なので，鳥さんをおどかすために注射器を投げることができます。注射器の発射はスペース・キーです。

鳥さんに注射器がぶつかるとびっくりして上にちょこんと飛び上がります。

こうして，鳥さんを左の壁に行かせないように。

それから，鳥さんが左にある壁にぶつかるか，鳥さんを受けとめるのを失敗すると，モーグはバツとして死にます。3回死ぬとゲーム・オーバーです。

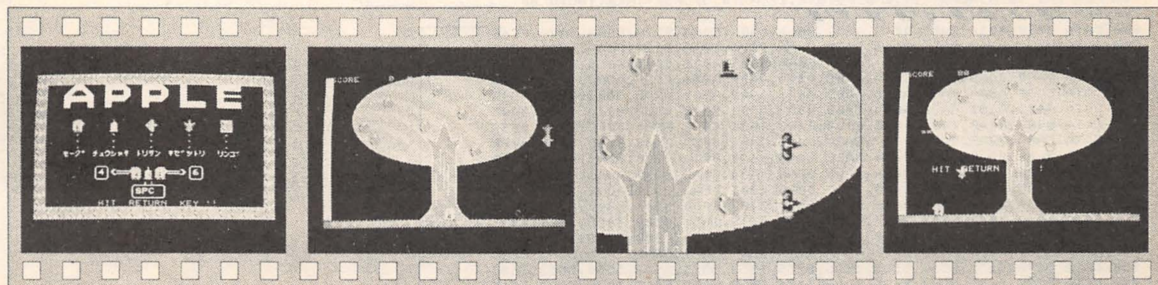
♣プログラム

モーグ，鳥さん，注射器などはそれぞれ，PUT@……XORで表示しているので，木とかりんごなどの他のキャラクタと重なると，色が変色してしまいます。僕の技術ではどうすることもできないのでがまんしてください。

プログラムは，全体的にPUT@文とIF文でできているので，スピードのほうは，自信が……。

《第1表》変数表

A	モーグの数
C	モーグの向き
S	SCORE
X	モーグのX座標
X　1	モーグのキー・スキャン時の方向
X　(n)	鳥さんのX座標
Y　(n)	鳥さんのY座標
Z　(n)	鳥さんの動作
その他	一時記憶用



《写真1》タイトル画面。かわいいキャラだね　《写真2》モーグの大活躍の始まりだぞ　《写真3》こら！どこに注射器を投げてるんだ！　《写真4》モーグ全滅。ゲーム・オーバー。

★ボラギノールのCM，「これお父さんのでしょ。はやくなおしてあげなさいよ」「やだー，私のよ，私の」。(宮崎市・沼田雄一郎14才)……【編：プッ。これ，CMのパロディーですよ，影さん。影：私が今，○だってのに。】

APPLEのプログラム・リスト（編：このように解説付きのリストをいっしょに送ってくれるとうれしいな!!）

```
10 REM /■/■/■/■/■/■/■/■/■/■/
20 CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 40,25:CMD SCREEN 2,0,6:COLOR1,0,0:CMD CLS 3
30 DEFINT A-Z:DIM A%(33,5),X(1),Y(1),Z(1)
40 RESTORE 800:FOR I=0 TO 5:FOR J=0 TO 33:READ A$
50 A%(J,I)=VAL("&H"+A$):NEXT:NEXT:GOTO 480
60 S=0:A=3:X=160:C=0:X1=0:Z(0)=1:Z(1)=1:Z=0:GOTO 120
70 REM /■/■/■/■/■/■/■/■/■/■/
80 LOCATE 0,0:PRINTUSING"SCORE #####  ";S;:PRINT"ﾓｰｸﾞ";A
90 P=INP(0):X1=(P=239)-(P=191)+(X+X1>288)-(X+X1<32):IF X1=0 THEN 140
100 CMD PUT@(X,176),A%(0,C),XOR
110 IF X1=1 THEN C=0 ELSE IF X1=-1 THEN C=1
120 X=X+X1*16:CMD PUT@(X,176),A%(0,C),XOR
130 REM /■/■/■/■/■/■/■/■/■/■/
140 IF INP(9)<>191 THEN 230
150 HY=160:FOR I=1 TO 30:BEEP1:BEEP0:NEXT
160 FORI=1TO2:CMD PUT@(X,HY),A%(0,2),XOR:BEEP1:BEEP0:NEXT
170 HY=HY-16:I=0:IF HY=0 THEN 230
180 IF Y(I)=HY+16 THEN IF X(I)=X THEN IF Z(I)=2 THEN 210
190 IF I=0 THEN I=1:GOTO 180
200 GOTO 160
210 CMD PUT@(X(I),Y(I)),A%(0,3),XOR:BEEP1:Y(I)=Y(I)-16:Z=I:BEEP0:GOTO 280
220 REM /■/■/■/■/■/■/■/■/■/■/
230 ON Z(Z) GOTO 240,250,310
240 I=RND(1)*8+1:Y(Z)=I*16:X(Z)=320:Z(Z)=2:GOTO 280
250 CMD PUT@(X(Z),Y(Z)),A%(0,3),XOR
260 IF STATUSPOINT(X(Z)-1,Y(Z)+4)=2 THEN IF STATUSPOINT(X(Z)-1,Y(Z)+5)=1 THEN Z(
Z)=3:GOTO 330
270 IF X(Z)=16 THEN Z(Z)=0:GOTO 390
280 X(Z)=X(Z)-16:CMD PUT@(X(Z),Y(Z)),A%(0,3),XOR
290 IF Z=0 THEN Z=1 ELSE Z=0
300 GOTO 80
310 CMD PUT@(X(Z),Y(Z)),A%(0,4),XOR
320 IF Y(Z)=176 THEN Z(Z)=0:GOTO 390
330 Y(Z)=Y(Z)+16:CMD PUT@(X(Z),Y(Z)),A%(0,4),XOR
340 IF X(Z)=X THEN IF Y(Z)=>160 THEN 360
350 GOTO 290
360 FORI=1TO20:BEEP1:BEEP0:NEXT:FORI=1TO10:BEEP1:NEXT:BEEP0
370 S=S+20:Z(Z)=1:CMD PUT@(X(Z),Y(Z)),A%(0,4),XOR:GOTO 350
380 REM /■/■/■/■/■/■/■/■/■/■/
390 FOR I=1 TO 100:BEEP1:BEEP1:BEEP0:NEXT
400 FOR I=1 TO 3:FOR J=1 TO 7:CMD SCREEN ,,J:BEEP1:BEEP0:NEXT:NEXT
410 CMD SCREEN ,,6:A=A-1:IF A<>0 THEN 80
420 REM /■/■/■/■/■/■/■/■/■/■/
430 FOR I=1 TO 10:FOR J=0 TO 3:CMD SCREEN J:BEEP1:BEEP0:NEXT:NEXT
440 CMD SCREEN 2,,6:LOCATE 3,10:PRINT"===== G A M E   O V E R ====="
450 LOCATE 5,16:PRINT"HIT  RETURN  KEY !":LINE 16,1:I=0
460 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN I=I+1:IF I<>1000 THEN 460 ELSE 480 ELSE 700
470 REM /■/■/■/■/■/■/■/■/■/■/
480 CMD CLS 3:FOR I=0 TO 304 STEP 16:CMD PUT@(I,0),A%(0,5):NEXT
490 FOR I=16 TO 176 STEP 16:CMD PUT@(304,I),A%(0,5):NEXT
500 FOR I=288 TO 0 STEP -16:CMD PUT@(I,176),A%(0,5):NEXT
510 FOR I=160 TO 16 STEP -16:CMD PUT@(0,I),A%(0,5):NEXT:COLOR 5
520 LOCATE 3,2:PRINT"
530 LOCATE 3,3:PRINT"
540 LOCATE 3,4:PRINT"
550 LOCATE 3,5:PRINT"
560 CMD PUT@(52,64),A%(0,0):CMD PUT@(100,64),A%(0,2)
570 CMD PUT@(148,64),A%(0,3):CMD PUT@(196,64),A%(0,4)
580 CMD PUT@(244,64),A%(0,5):COLOR1:FOR I=10 TO 12
590 LOCATE 6,I:PRINT"・    ・    ・    ・    ・":NEXT
600 COLOR3:LOCATE 4,13:PRINT"ﾓｰｸﾞ ﾁｭｳｼｬｷ ﾄﾘｻﾝ ｷｾﾞﾂﾄﾘ  ﾘﾝｺﾞ"
610 CMDPUT@(128,125),A%(0,1):CMDPUT@(160,125),A%(0,0):CMDPUT@(144,125),A%(0,2)
620 COLOR7:LOCATE 9,15:PRINT"╭─╮       ╭─╮"
630 LOCATE 9,16:PRINT"|4|<==      ==>|6|"
640 LOCATE 9,17:PRINT"╰─╯       ╰─╯"
650 LOCATE 15,18:PRINT"╭─┴┴─╮":LOCATE 15,19:PRINT"|SPC |"
660 LOCATE 15,20:PRINT"╰────╯":COLOR1
670 LOCATE 10,21:PRINT"HIT  RETURN  KEY !!":LINE 21,1
680 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 680
690 REM /■/■/■/■/■/■/■/■/■/
700 CMD CLS 3:CMD LINE(0,191)-(319,199),1,BF:CMD LINE(0,0)-(10,189),3,BF:RESTORE
 970
710 X=130:Y=190:FORI=1 TO 14:READX1,Y1:CMD LINE(X,Y)-(X1,Y1),3:X=X1:Y=Y1:NEXT
720 CMD CIRCLE (160,60),120,3,4.85,4.57,.5
730 CMD PAINT(160,150),1,3:CMD PAINT(160,50),2,3
740 CMD LINE(155,100)-(155,130),3:CMD LINE(165,120)-(165,160),3
750 CMD LINE(160,110)-(160,150),3:CMD LINE(150,130)-(150,170),3
760 FOR X=10 TO 300 STEP 15:CMD LINE(X,190)-(X+5,199),2
770 CMD LINE(X+5,190)-(X+5,199),2:CMD LINE(X+10,190)-(X+5,199),2:NEXT
780 FOR I=1 TO 8:READ X,Y:CMD PUT@(X,Y),A%(0,5),PSET:NEXT:GOTO 60
790 REM /■/■/■/■/■/■/■/■/■/
800 DATA 0020,0010,2A00,00AA,AA02,80AA,AA0A,C0AA,952A,F0AA,6A2A,FC6B
810 DATA AA2A,03AC,AA2A,FCAB,912A,F0AA,912A,C0AA,512A,80AA,402A,806A
820 DATA 512A,806A,952A,80AA,AA2A,80AA,5001,4015,5405,4055,0020,0010
830 DATA AA00,00A8,AA02,80AA,AA03,A0AA,AA0F,A856,E93F,A8A9,3AC0,A8AA
840 DATA EA3F,A8AA,AA0F,A846,AA03,A846,AA02,A845,A902,A801,A902,A845
850 DATA AA02,A856,AA02,A8AA,5400,4005,5501,5015,0020,0010,0100,0040
860 DATA 0100,0040,0100,0040,0100,0040,0F00,00F0,FF00,00FF,EA00,0057
870 DATA EA00,00AB,EA00,0057,EA00,00AB,EA00,0057,EA00,00AB,FF00,00FF
880 DATA 2A00,00A8,AA02,80AA,AA02,80AA,0020,0010,0200,00A0,0A00,00A8
890 DATA 2800,00E8,2301,00A8,6305,00A8,2A04,00A8,6935,A0AA,A1FD,AA56
900 DATA 6935,A0AA,2A04,00A8,6A05,00A8,2301,00A8,2300,00A8,2800,00E8
910 DATA 0A00,00A8,0200,00A0,0020,0010,0100,0000,0500,0040,0700,0040
920 DATA 0710,1040,0755,5441,5F49,84D5,5612,1056,9504,4058,2501,0061
930 DATA 5500,0054,1500,0050,8900,0088,8202,000A,AB00,00A8,0F00,00C0
940 DATA 0300,0000,0020,0010,ABAA,AAEA,6BA9,6AE9,5BA5,5AE5,5795,56D5
950 DATA D590,5655,D550,5555,5555,5555,5553,5555,5553,5555,5553,5555
960 DATA D590,5655,3594,5655,0DA5,5A55,55A9,6A55,56A9,6A95,5AAA,AAA5
970 DATA 140,180,145,170,145,100,140, 90,130, 80,150, 90,160, 60
980 DATA 170, 90,190, 80,180, 90,175,100,175,170,180,180,190,190
990 DATA  48, 64, 64, 80, 80, 32,128, 64,144, 16,176, 48,192, 96
1000 DATA 208, 16
```

20〜60：初期設定

80〜120：SCORE表示 モーグの移動

140〜210：注射器発射 鳥さんに当たったか？

230〜370：鳥さんの移動 りんごにぶつかったか？

390〜410：モーグが死んだ

430〜460：ゲーム・オーバー

480〜680：DEMO

700〜780：絵の表示

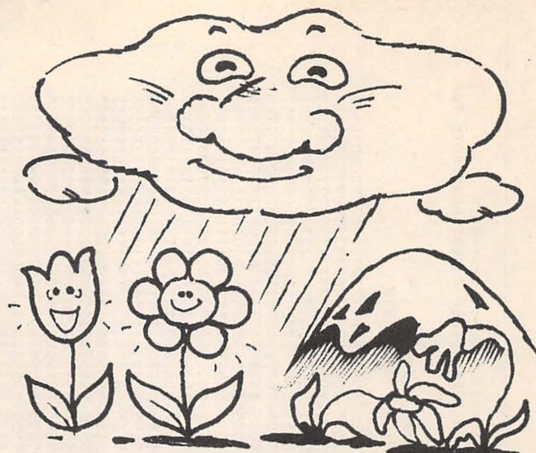
800〜1000：画面，およびキャラクタのデータ

★ゲームなどのロード中に「ピーッ」って鳴るのがあるけど，エラー恐怖症の僕にとっては，心臓に悪いので，やめてほしいなあ。(神奈川県相模原市・**菅沼　真13才**)……**【影：「ピーッ」がこわくてエラーがだせるかってんだ。】**

PC-8801/mkII/SR(N88-BASIC)用

フェアリー
FAIRY

永留　幸治



STORY

ある日，クモの妖精であるあなたは，雲の上に寝ころんでウトウトしてしまいました。そんなことだから，雲は風に流されて，気づいたころは見知らぬ地。

困りはてたあなたに，どこからか，「雲の妖精よ，下を見よ。お前が仕事をさぼっている間に，花が枯れそうになっているではないか。元の場所に帰りたければ花を助けるのだ」と，神様の声が聞こえてきたのでありました。

PLAY

あなた（　）は，カラス（　）の妨害にも負けず，雲の流れにも負けず，かわいそうな花たちを助けてあげてください。

花は雨を降らせることで，少しの間生き返るのですが，まちがって元気な花や，枯れてしまった花に雨を降らせると，MISS となります。もちろん，雲の上から落ちるといくら妖精といえども死んでしまいます。

4 6で左右の移動，そして Z で雨を降らせ，X でジャンプします。それから，ジャンプするときは，走ってください。でないと，ま上にジャンプしてしまいますよ。再ゲームやスタートは，RETURN キーです。

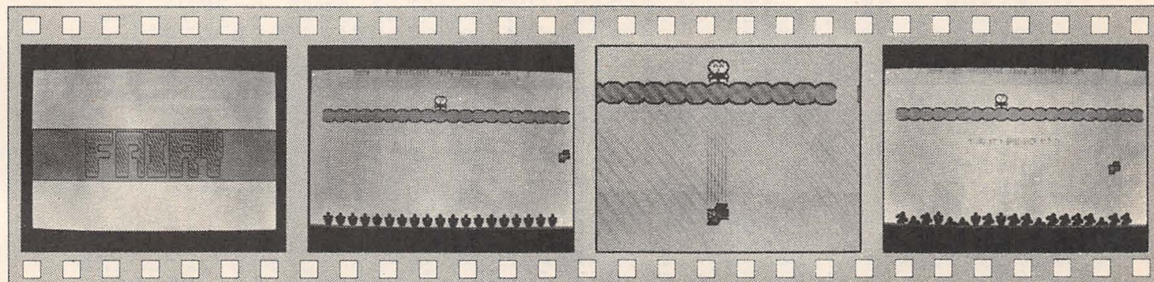
《第1表》変数表

YX，YY	雲の妖精の座標
CX，CY	カラスの座標
KX，KY	雲の座標
V＋各座標	それぞれの増分
SC	スコア
LF	残りの数
C	サブ・キャラ指定
その他	雑用

CHECKER FLAG

編：キャラクタがきれいでいいですね。

Dr.D：だが，GETする前の描きかたがな。全部カラー・コードをREAD，PSETでは効率が悪くていかん。なんとか工夫できんかの？



《写真1》タイトル画面。リターン・キーで始め

《写真2》君は雲の上にいる妖精です

《写真3》枯れそうな花に雨を。でも，カラスが

《写真4》苦労のかいなくゲーム・オーバー

★P6mkIIのモード5で，EXEC＆H64Cとやると，P6mkIIが狂いだす。（神奈川県藤沢市・本間靖啓13才）……【影：おーい，そのP6mkIIをつかまえてくれー。編：あっ！大変だ。Dr.D：ドヒャー。つぐ美：編集部どたばた劇場。】

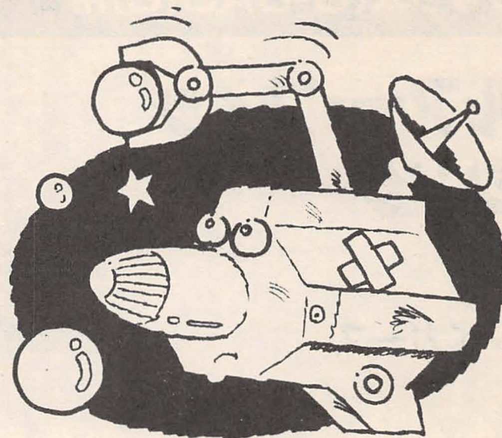
```
100 REM \\\\\\\\\\    Fairy    \\\\\\\\\\
110 REM \\\\\\\\\\    ｼｮｷ    \\\\\\\\\\
120 DIM YOU%(184),CAR%(184),FL1%(184),FL2%(184),FL3%(184),CUM%(184)
130 SCREEN 0,3:WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:DEFINT A-Z
140 ST=0:FOR I=1 TO 6:FOR Y=1 TO 15:READ C$:FOR X=1 TO 30
150 C=VAL(MID$(C$,X,1)):PSET(X+ST,Y),C:NEXT:NEXT:ST=ST+40:NEXT
160 GET(  1,1)-( 30,15),YOU%:GET( 41,1)-( 70,15),CAR%
170 GET( 81,1)-(110,15),FL1%:GET(121,1)-(150,15),FL2%
180 GET(161,1)-(190,15),FL3%:GET(201,1)-(230,15),CUM%
190 DIM F(19),FX(19)
200 REM \\\\\\\\\\    DEMO    \\\\\\\\\\
210 COLOR 0:CLS 3
220 LINE(0,  0)-(640, 72),7,BF:LINE(0,74)-(640,136),6,BF
230 LINE(0,138)-(640,200),7,BF:SCREEN ,0
240 RESTORE 1220:FOR I=9 TO 16:READ A$:LOCATE 16,I:PRINT A$:NEXT
250 IF INP(1)=127 THEN 270 ELSE 250
260 REM \\\\\\\\\\    STAGE    \\\\\\\\\\
270 SCREEN ,1:COLOR 7:CLS 3:LINE(0,0)-(640,179),5,BF
280 FOR X=30 TO 600 STEP 30:PUT(X, 45),CUM%,PSET:NEXT
290 A=0:FOR X=30 TO 570 STEP 30:A=A+1:FX(A)=X:PUT(X,165),FL1%,PSET:NEXT
300 LINE(0,180)-(640,182),4,BF:LINE(0,184)-(640,200),2,BF
310 PUT(300,30),YOU%,PSET:PUT(600,90),CAR%,PSET
320 LOCATE 13,0:COLOR 1
330 PRINT "Score     0  <<<<<<<<<<  Fairy  >>>>>>>>>> Left     5"
340 REM \\\\\\\\\\    START    \\\\\\\\\\
350 SCREEN ,0:FOR I=1 TO 19:F(I)=1:NEXT
360 YX=300:YY=30:CX=600:CY=90:KX=0:KY=45:SC=0:LF=5:C=0
370 REM \\\\\\\\\\    MAIN    \\\\\\\\\\
380 I=INP(0):VYX=((I=239)-(I=191)+(YX>570)-(YX<30))*30:IF VYX=0 THEN 410
390 LINE(YX,YY)-(YX+29,YY+14),5,BF:YX=YX+VYX
400 PUT(YX,YY),YOU%,PSET:BEEP 1:BEEP 0:IF YX=KX THEN 700
410 IF INP(5)=251 THEN GOSUB 580 ELSE IF INP(5)=254 THEN GOSUB 670
420 C=C+1:ON C GOSUB 450,490,450,490,550
430 LOCATE 20,0:PRINT USING"####";SC:LOCATE 64,0:PRINT LF:GOTO 380
440 REM \\\\\\\\\\    ｶﾗｽ    \\\\\\\\\\
450 VCY=((RND(1)*3)-1)*5:IF CY+VCY<75 OR CY+VCY>135 THEN VCY=0
460 LINE(CX,CY)-(CX+29,CY+14),5,BF:IF CX=0 THEN CX=600 ELSE CX=CX-30
470 CY=CY+VCY:PUT(CX,CY),CAR%,PSET:RETURN
480 REM \\\\\\\\\\    FLOWER    \\\\\\\\\\
490 A=(RND(1)*18)+1:IF F(A)>4  THEN RETURN ELSE F(A)=F(A)+1
500 ON F(A) GOTO 510,520,520,520,530
510 PUT(FX(A),165),FL1%,PSET:RETURN
520 PUT(FX(A),165),FL2%,PSET:RETURN
530 PUT(FX(A),165),FL3%,PSET:BEEP 1:BEEP 0:GOTO 730
540 REM \\\\\\\\\\    ｸﾓ    \\\\\\\\\\
550 PUT(KX,KY),CUM%,PSET:IF KX=600 THEN KX=0 ELSE KX=KX+30
560 LINE(KX,KY)-(KX+29,KY+14),5,BF:C=0:IF KX=YX THEN 700 ELSE RETURN
570 REM \\\\\\\\\\    ｱﾒ    \\\\\\\\\\
580 IF YX=CX THEN 640
590 FOR I=0 TO 25 STEP 5:LINE(YX+I,61)-(YX+I+4,163),1:BEEP 1:BEEP 0:NEXT
600 LINE(YX,61)-(YX+29,163),5,BF
610 FOR I=1 TO 19:IF FX(I)<>YX THEN NEXT:RETURN ELSE IF F(I)>4 THEN RETURN
620 IF F(I)>1 THEN F(I)=1:SC=SC+100:PUT(YX,165),FL1%,PSET:RETURN
630 BEEP 1:F(I)=10:PUT(YX,165),FL3%,PSET:BEEP 0:GOTO 730
640 FOR I=0 TO 25 STEP 5:LINE(YX+I,61)-(YX+I,CY-2),1:BEEP 1:BEEP 0:NEXT
650 LINE(YX,61)-(YX+29,CY-2),5,BF:RETURN
660 REM \\\\\\\\\\    JUMP    \\\\\\\\\\
670 LINE(YX,YY)-(YX+29,YY+14),5,BF:YX=YX+VYX:YY=YY-15:PUT(YX,YY),YOU%,PSET
680 LINE(YX,YY)-(YX+29,YY+14),5,BF:YX=YX+VYX:YY=YY+15:PUT(YX,YY),YOU%,PSET
690 IF YX<>KX THEN RETURN
```

```
700 FOR I=1 TO 3:LINE(YX,YY)-(YX+29,YY+14),5,BF:YY=YY+I^2*10
710 PUT(YX,YY),YOU%,PSET:FOR U=1 TO 50:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:NEXT:GOTO 740
720 REM \\\\\\\\\\    LEFT    \\\\\\\\\\
730 LF=LF-1:IF LF>0 THEN RETURN
740 LOCATE 26,10:PRINT "ｻﾞﾝﾈﾝ ﾅｶﾞﾗ GAME OVER ﾃﾞｽ !!"
750 IF INP(1)<>127 THEN 750 ELSE SCREEN ,3:GOTO 210
760 REM \\\\\\\\\\    DATA    \\\\\\\\\\
770 DATA 555555000000005500000555555555,555500077777700077700000000555
780 DATA 550007707777777707777707770055,500077777700777777007777770005
790 DATA 007077770077007700770077777700,007777777777777777777777777700
800 DATA 500077777777772277777777770005,550077707777772277777777770055
810 DATA 555000077777007777777770000555,550000000000000000000000000055
820 DATA 500777002222222222222007777005,007770002222222222222220077700
830 DATA 500000222222222222222220000005,550077777777770000777777770055
840 DATA 550077777777700007777777770055,555555555555500010010010010055
850 DATA 555555555550001101101101100555,555555555550001111111111100555
860 DATA 555555555000111111111111005555,000000000000000000000000000000
870 DATA 666666077770111111111111111111,006666700077011111111111111100
880 DATA 500066077770111111111111111111,006666011111111111111111000060
890 DATA 666666111111111111111666666666,000000111111111111110000000000
900 DATA 550001111111111111000555555555,500011111111111100555555555555
910 DATA 000110110110110055555555555555,001001001001000555555555555555
920 DATA 555555555555000000555555555555,555555555555002222005555555555
930 DATA 555555555550022220055555555555,555555555550022220055555555555
940 DATA 555500000000000000000000005555,555002222220066660022222200555
950 DATA 555002222220066660022222200555,555500000000000000000000005555
960 DATA 555500440000022220000044005555,555500444400022220004444005555
970 DATA 555550044440022220044440055555,555555004444000000444400555555
980 DATA 555555500444004400444005555555,555555550004404404400055555555
990 DATA 555555555004444440055555555555,555555555555555555555555555555
1000 DATA 555555555555500000055555555555,555555555555000222200055555555
1010 DATA 555555555550022200222005555555,555500000000000000000005555555
1020 DATA 500002220066660022200005555555,002222220066660022222220055555
1030 DATA 002220000000000000022200555555,500000550022220044000000000555
1040 DATA 555555500222204400000444440005,555555500022220440004444444400
1050 DATA 555550004000004400444400044005,555000444444404404444005000055
1060 DATA 550044440004404404400055555555,555000000500444444005555555555
1070 DATA 555555555555555555555555555555,555555555555555555555555555555
1080 DATA 555555555555555555555555555555,555555555555555555555555555555
1090 DATA 555555555555555555555555555555,555555555555555555555555555555
1100 DATA 555555555500000005555555555555,555555555500606060055555555555
1110 DATA 555555550060000006005555555555,555555550060000000600555555555
1120 DATA 555555000600000000600555555555,555550060060000060005000000555
1130 DATA 555500600600600060000060600055,500006000600000600006060060005
1140 DATA 000606060606060606060600000060000,555555000000000000000000555555
1150 DATA 550000070707070707070700000055,000707070707070707070707070000
1160 DATA 070707070707070707070707070700,070707070707070707070707070707
1170 DATA 070707070707070707070707070707,070707070707070707070707070707
1180 DATA 070707070707070707070707070707,070707070707070707070707070707
1190 DATA 070707070707070707070707070707,070707070707070707070707070707
1200 DATA 070707070707070707070707070700,000707070707070707070707070000
1210 DATA 550000070707070707070700000055,555555000000000000000000555555
1220 DATA "[illegible]"
1230 DATA "[illegible]"
1240 DATA "[illegible]"
1250 DATA "[illegible]"
1260 DATA "[illegible]"
1270 DATA "[illegible]"
1280 DATA "[illegible]"
1290 DATA "[illegible]"
```

★北海道へ転校していった吉田　宏君！元気でやっとるか‼オレは，水泳部でがんばっとるぞー。(茨城県北相馬郡・清田一伸13才)……【つぐ美：ウーッ！感動的♡吉田君ベーマガ見てるといいね。影：ハイ，ぞうきん。】

バーン
BURN

シビリアン



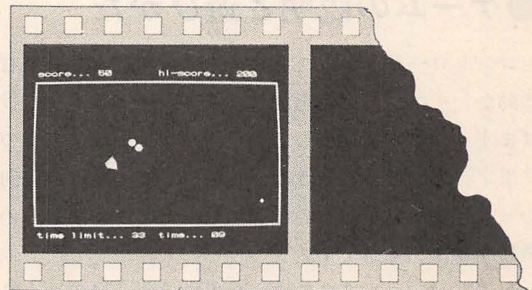
♣遊びかた

このゲームは，乱数によって発生する赤い丸まで，黄色いロケットをうまく操作して，うまく一致させるゲームです。

ロケットの操作は，[1][3]で左右に回転，スペース・キーでロケットふん射します。

端の壁に当たると，そくゲーム・オーバー，かつ時間制限もあります。

実はこのゲームは，2面までしかありません。しかし，2面では，ロケットふん射がそのままになるのです。



《写真1》実行画面

◆　◆

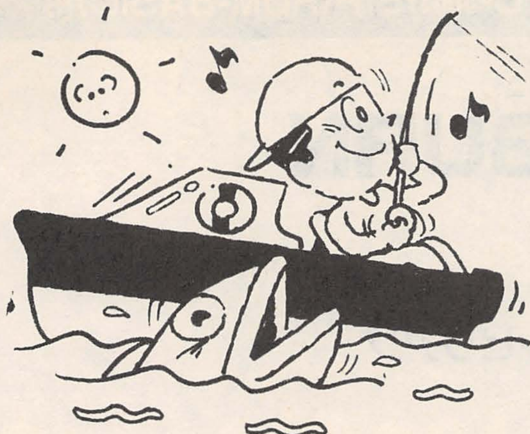
BURNのプログラム・リスト

```
10 CLEAR:SCREEN 3,0:WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 7,0,0,7:CLS 3
20 DIM A%(3136),DX(15),DY(15),B%(195):HS=0
30 RANDOMIZE VAL(MID$(TIME$,4,2))*60+VAL(RIGHT$(TIME$,2))
40 FOR I=0 TO 15:READ DX(I):NEXT:FOR I=0 TO 15:READ DY(I):NEXT
50 LOCATE 10,0:PRINT "***** B U R N *****"
60 X(1)=0:Y(1)=15:P=3.1416/180:C=COS(120*P):S=SIN(120*P)
70 X(2)=X(1)*C-Y(1)*S:Y(2)=X(1)*S+Y(1)*C
80 X(3)=X(2)*C-Y(2)*S:Y(3)=X(2)*S+Y(2)*C
90 X(4)=10:Y(4)=8:X(5)=-10:Y(5)=8
100 FOR I=64 TO 544 STEP 32
110 LINE (X(1)+16+I,-Y(1)+64)-(X(2)+16+I,-Y(2)+64),2
120 LINE -(X(3)+16+I,-Y(3)+64),2
130 LINE -(X(1)+16+I,-Y(1)+64),2:BEEP 1:PAINT (I+16,64),2,2:BEEP 0
140 LINE (X(4)+16+I,-Y(4)+64)-(X(5)+16+I,-Y(5)+64),0:PAINT (I+16,64),6,0
150 CIRCLE (I+16,64),5,5,,,,F,1:GET@(I,48)-(I+31,79),A%(((I-64)¥32)*196)
160 FOR J=1 TO 5
170 A=X(J)*COS(22.5*P)-Y(J)*SIN(22.5*P):B=X(J)*SIN(22.5*P)+Y(J)*COS(22.5*P)
180 X(J)=A:Y(J)=B:NEXT J,I
190 COLOR 7:LOCATE 1,10:PRINT "turn left [1] <<<   >>> [3] turn right"
200 LOCATE 16,12:PRINT "[space] ... blast-off"
210 CIRCLE (176,248),4,2,,,,F,2:CIRCLE (176,280),6,2,,,,F,2
220 CIRCLE (176,312),8,2,,,,F,2
230 COLOR 7:LOCATE 12,15:PRINT "----- 100 points"
240 COLOR 5:LOCATE 12,17:PRINT "----- 50  points"
250 COLOR 1:LOCATE 12,19:PRINT "----- 25  points"
260 COLOR 6:LOCATE 6,8:PRINT "ﾄﾙ ｹﾞｰﾑ ﾃﾞｽ"
270 LOCATE 6,6:PRINT "ｺﾚﾊ ﾓｸﾋｮｳﾌﾞﾂ ｦ ｾｲｹﾞﾝｼﾞｶﾝﾅｲﾆ"
280 D$="Let's play the game! Push any key.":LOCATE 3,21
290 FOR I=1 TO 34:BEEP 1:PRINT MID$(D$,I,1);:BEEP 0:FOR J=1 TO 20:NEXT J,I
300 A$=INPUT$(1):COLOR 7:CLS 3
310 CX1=320:CY1=200:GET@ (304,184)-(335,215),B%
320 FOR I=0 TO 4:LINE (31-I,31-I)-(608+I,368+I),1,B:NEXT
330 LINE (31,31)-(608,368),0,BF
340 LOCATE 2,0:PRINT "score...":LOCATE 20,0:PRINT "hi-score...";HS
350 LOCATE 2,25:PRINT "time limit...";:LOCATE 20,25:PRINT "time...";
360 CX=320:CY=200:D=0:CP=0:CQ=0:P=0:S=0:F=0:GOSUB 480
370 N=INP(&HE0):D=(N=&HF7)-(N=&HFD)+D:D=(16+D) MOD 16
380 IF F=1 OR INP(&HE9)=&HBF THEN CP=CP-DX(D):CQ=CQ-DY(D)
390 CX=CX+CP:CY=CY+CQ
400 IF CX<48 OR CX>592 OR CY<48 OR CY>352 THEN 550
410 A=CX-AX:B=CY-AY:C=(A+B+R)*(A+B-R)-2*A*B
420 PUT@ (CX1-16,CY1-16),B%,PSET
430 IF C=<0 THEN GOSUB 480
440 GET@ (CX-16,CY-16)-(CX+15,CY+15),B%
450 PUT@ (CX-16,CY-16),A%(D*196),OR
460 CX1=CX:CY1=CY:T$=RIGHT$(TIME$,2):IF VAL(T$)=T THEN 550
470 LOCATE 28,25:PRINT T$;:GOTO 370
480 BEEP 1:S=S+P:W=W+P:LOCATE 10,0:PRINT S
490 R=(INT(RND*3)+1)*2+2:P=100/2^((R-4)/2)
500 AX=INT(RND*500)+70:AY=INT(RND*260)+70:CIRCLE (AX,AY),R,6,,,,F,6
510 IF W>=2000 THEN W=W-2000:F=ABS(F-1):GOSUB 600
520 T=INT(40*2000/(2000+W)):LOCATE 15,25:PRINT T;:TIME$="00:00:00":BEEP 0
530 FOR I=1 TO 500:NEXT
540 CIRCLE (AX,AY),R,2,,,,F,2:RETURN
550 A$="            G A M E   O V E R            "
560 FOR I=1 TO 39:BEEP 1:LOCATE I,12:PRINT MID$(A$,I,1):BEEP 0:NEXT
570 IF HS<S THEN HS=S
580 LOCATE 10,14:PRINT "R E P L A Y --> [ y ]"
590 IF INP(&HE5)=&HFD THEN CLS:GOTO 320 ELSE 590
600 IF F=1 THEN A$="ｺﾚｶﾗﾊ ﾛｹｯﾄﾉｽﾞﾙｶﾞ ﾌﾝｼｬ":B$="ｼﾀﾏﾏﾆ ﾅﾘﾏｽ｡"
610 IF F=0 THEN A$="ｺﾚｶﾗﾊ [space]ｷｰﾃﾞ ﾉｽﾞﾙ":B$="ｦ ｺﾝﾄﾛｰﾙ ｼﾃｸﾀﾞｻｲ｡"
620 LOCATE 8,10:FOR I=1 TO LEN(A$):D$=MID$(A$,I,1):IF ASC(D$)<>&H20 THEN BEEP 1
630 PRINT D$;:FOR J=1 TO 200:NEXT:BEEP 0:NEXT
640 LOCATE 8,12:FOR I=1 TO LEN(B$):D$=MID$(B$,I,1):IF ASC(D$)<>&H20 THEN BEEP 1
650 PRINT D$;:FOR J=1 TO 200:NEXT:BEEP 0:NEXT
660 FOR I=10 TO 1 STEP -1
670 BEEP 1:LOCATE 19,14:PRINT USING "##";I:BEEP 0:FOR J=1 TO 1000:NEXT J,I
680 LOCATE 0,10:PRINT STRING$(39," ")
690 LOCATE 0,12:PRINT STRING$(39," ")
700 LOCATE 0,14:PRINT STRING$(39," ")
710 LINE (31,31)-(608,368),0,BF:RETURN
720 DATA 0,.382683,.707107,.92388,1,.92388,.707107,.382683,0,-.382684,-.707107,-
.92388,-1,-.923879,-.707106,-.382682
730 DATA 1,.92388,.707107,.382683,0,-.382683,-.707107,-.92388,-1,-.923879,-.7071
06,-.382682,0,.382685,.707108,.92388
```

★川柳シリーズ①：「腹が立つ　ベーマガみれば　新製品」。(神奈川県相模原市・うんち大王12才)……【編：編集部もさっそく作ってみました。「驚いた　ベーマガ積み上げ　3000メートル」。影：25,5000部の厚みなのだ！】

ルアー・フィッシング

タイガース



●ゲームの説明と遊びかた

コントローラ1のコントロール・キーで人間を左右に動かして投げる位置を決め，[SR]キーでルアーを投げます。[SR]キーを押している間，ルアーは飛びつづけます。[SL]キーで巻き上げます。ルアーは人間に向かって巻き上げられるので，投げたあとにもルアーの微妙な操作ができます。

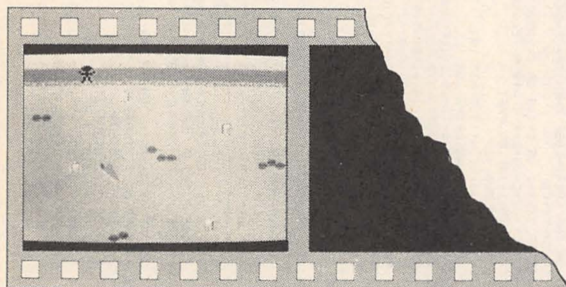
ルアーが，ランスウで決めた魚の位置（岸の近くにいる確率は少なくなっている）の近くを通ると，魚（なまず）が食いつき，引き上げます。

魚がかかると，その魚のランク（2～8）が表示されます。POWERのところに力の強さが表示され，300以上になると逃げられてしまいます。[SL]キーを押したりはなしたりして，巻き上げたり，糸をゆるめたりしてうまくつり上げてください。

POWERが300以上，クイや浮き草にかかる，魚がかかってから40秒以上経過する，などになるとつり落としになります。

スコアは，つり上げるとランク×10点，つり落としはランク×1点得点されます。

ときどき，POWERの下に〝ヒント＝…〟と魚の位置の座標が表示されます（確率20分の1）ので，投げても投げてもつれない人も，めげずにがんばってください。



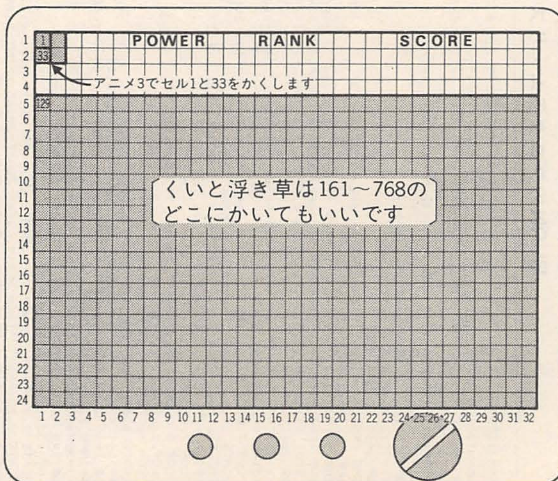
《写真1》タイミングを合わせてソレ！

●改造について

つり上げの難しさは，80，90行の30という値を大きくすればかかりやすく，小さくすればかかりにくくな

CHECKER FLAG

Dr.D：ルアーの座標は，YRとXRで示しているが，そのルアーが，くいの上にきたかどうかを860,890,900行で判断しているな。900行を見てもらいたい。もし，Aがうきくさのセルになったとき，うきくさの絵とG（＝くいの絵のセル(1)）とが同じと判断してしまうので，うきくさでも，つり落としになってしまうようだな。



《第1図》バックの描きかた

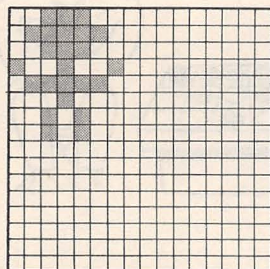
★しゃぼん玉とんだ屋根までとんだ，屋根までとんで家までとんだ!!（奈良市生駒市・DCA・AHO）……
【影：かーぜかぜ…，へーっ，これ台風で家がコワされた人をいたわる歌なんだな。「かーぜかぜひくな」ネ!!】

ります。または，930行で最大パワーの調節，910行ではパワーの増えかた，980行ではパワーの減りかたの調節。850行と1010行で，制限時間の調節，その他にもまだありますので，さがして遊んでください。

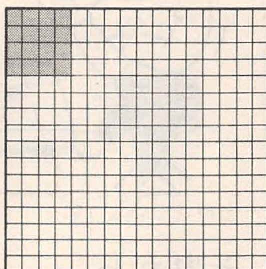
はじめは，140行をP＝0にして必ずヒントがでるようにして練習するとよいでしょう。

●セルの描きかた

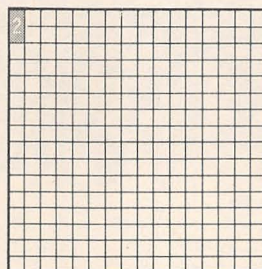
第3図に，クイと浮き草と人と魚とルアーの描きかたを説明しています。クイと浮き草の形は変えないでください。ひっかかるとき，反応しなくなります。でも，その位置はすきなところに好きな数描いてください。



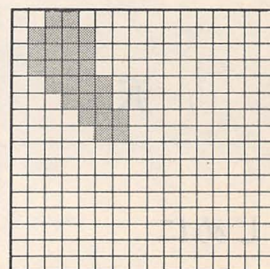
アニメ4(2)



アニメ3(T)セル(1)をかくす



アニメ2(2)



アニメ1(Y)

《第2図》アニメのかきかた

R	R	W	W	W	W	R	R
R	W	W	W	W	W	W	R
W	W	6	6	6	6	W	W
W	6	6	6	6	6	6	W
W	W	6	6	6	6	6	W
W	W	W	W	W	W	W	W
W	W	W	W	W	W	W	W
W	W	W	W	W	W	W	W

セル1(クイ)

W	W	W	R	W	W	W	W
W	R	W	W	R	W	W	W
W	W	R	W	W	W	R	W
R	W	W	R	W	R	W	R
R	R	R	R	R	R	R	R
R	R	R	R	R	R	R	R
R	R	R	R	R	R	R	R
R	R	R	R	R	R	R	R

セル33(クイの下)

R	R	8	8	8	8	R	R
R	8	8	8	8	8	8	R
8	8	9	8	9	8	8	8
8	9	9	9	9	9	9	8
8	8	8	9	8	9	8	8
R	8	8	8	8	8	8	R
R	R	8	8	8	8	R	R
R	R	R	R	R	R	R	R

(浮き草)

《第3図》セルの描きかた

ルアー・フィッシングのプログラム・リスト

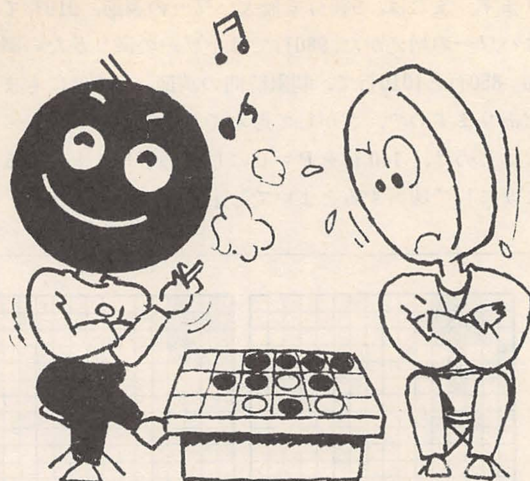
```
10   シキ S=S+RS*9
15   オト サンオン
20   シキ T=0
30   シキ HIT=0
40   カケ 35,""
50   カケ 53,S
55   カケ 42,""
60   シキ Y=ランスウ((11200)+6400)/100
70   シキ X=ランスウ(223)+9
80   シキ Y1=Y+30
90   シキ X1=X+30
100  シキ YR=33
110  シキ XR=125
120  モシ T=1ナラバ10 ニイケ
130  シキ アニメ1=イチ(193,0)
140  シキ P=ランスウ(19)
150  モシ P>0ナラバ200 ニイケ
160  カケ 35,X
170  カケ 32,"      ヒント="
200  キイ 1 A,B
210  シキ アニメ4=イチ(15,XR)
220  モシ B=1ナラバ300 ニイケ
230  モシ A=3ナラバ400 ニイケ
240  モシ A=7ナラバ410 ニイケ
250  200ニイケ
300  シキ YH=YR
310  シキ XH=XR
320  シキ YR=YR+2
330  シキ アニメ2=イチ(YR,XR)
340  オト ニオン
350  キイ 1 A,B
360  モシ B=1ナラバ320 ニイケ
370  500 ニイケ
400  シキ XR=XR+4
410  シキ XR=XR-2
420  200 ニイケ
500  オト イチオン
510  モシ YR<33ナラバ120 ニイケ
520  キイ 1 A,B
530  モシ A=3ナラバ600 ニイケ
540  モシ A=7ナラバ610 ニイケ
550  モシ B=2ナラバ640 ニイケ
560  モシ HIT=0ナラバ520 ニイケ
570  960 ニイケ
600  シキ XH=XH+4
610  シキ XH=XH-2
620  シキ アニメ4=イチ(15,XH)
630  520 ニイケ
640  モシ XH<XRナラバ660 ニイケ
650  シキ XR=XR+2
660  シキ XR=XR-1
670  シキ YR=YR-1
700  シキ アニメ2=イチ(YR,XR)
710  モシ HIT=1ナラバ870 ニイケ
720  モシ YR<Yナラバ500 ニイケ
730  モシ YR>Y1ナラバ500 ニイケ
740  モシ XR<Xナラバ500 ニイケ
750  モシ XR>X1ナラバ500 ニイケ
800  オト サンオン
810  シキ HIT=1
820  シキ R=ランスウ(6)+2
825  カケ 42,R
830  シキ RS=R
840  シキ S=S+RS
850  タイマ 1オン
860  シキ G=セル(1)
870  シキ アニメ1=アニメ2
880  オト イチオン
890  シキ A=YR/8*32+XR/8+1
900  モシ G=セル(A)ナラバ1030 ニイケ
910  シキ R=R+RS
920  カケ 35,R
930  モシ R>299ナラバ1030 ニイケ
940  シキ T=1
950  990 ニイケ
960  シキ YR=YR+ランスウ(RS)/2
970  シキ XR=XR+ランスウ(6)-3
980  シキ R=R-RS*2
985  モシ R<9999ナラバ990 ニイケ
987  シキ R=0
990  シキ アニメ1=イチ(YR,XR)
1000 シキ アニメ2=アニメ1
1010 モシ タイマ1>3999ナラバ1030 ニイケ
1020 510 ニイケ
1030 オト シオン
1040 20 ニイケ
9999 オワリ
```

★関根君シリーズ。村の若者関根君が宴会にいきましたが満員で「おれのせきねー」。(埼玉県川越市・シルコメン)……【影：すると白根くんが「そんなのシラネー」。編：ひでえやつだ。影：あっ，関根ヒデヤス君か。な～るほど！】

Othello

オセロ

村　　沢



はじめに

きむらく～ん，毎月楽しいプログラムをありがとう。1年半も連続で載っていますね。スゴイ！ぼくも，テストのどたんばに，こうして作ったんだからみんなもがんばって作って送ろうよ。

RX－78ユーザーよ立ち上がるんだ。

GAME内容

'83年，8月号の移植版オセロです。1人でも2人でも遊べます。

入力は，ヨコ，タテの順で入れてください。パス，ENDはヨコの入力待ちのときに入れてください。パス3回で負けです。入力時にまちがえて，"ー" や "＋" を押さないように……。

CHECKER FLAG

編：オセロとか将棋というのは，プログラムがややこしくなるんでは？

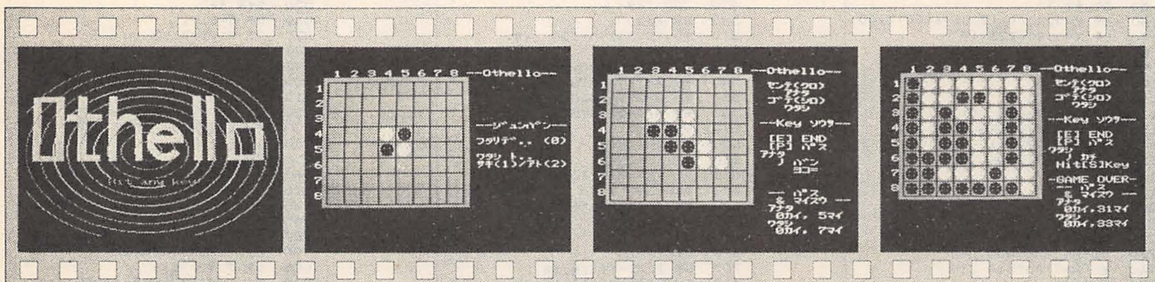
Dr.D：そのとおり，どんなものでも，プログラムを組む前に，いつもフローチャートを組むくせをつけるようにな。

それから

手をだいぶ加えたので，プログラムが長くなってしまいました。スミマセン。おっとそれから，プログラムのUSR（$010B）は，エラーのときの音を鳴らします。

《第1表》変数表

X，Y	コマを置いた座標
E	コマの枚数
P( )	それぞれのパスの回数，カッコ中は1，2のいずれか
M( )	1人ずつの枚数，カッコ中は1，8のいずれか
V(X，Y)	0なら（X，Y）には置いてない，1なら黒，8なら白が置いてある
X$	パス，ENDの判定に使う
F	1か2が入っていて，220，240にとばす役割と配列のカッコ中に入って，名やパスの回数をだす役割
AX，AY	コマがとれるかの判定で，置いたコマのまわりを1周させる(コマを中心に8方向)
C0，CO	色の番号を表わす
KX，KY	かりのXとY
N	例えば右方向なら右方向にN個とれる



《写真1》タイトル画面。適当なキーでスタート

《写真2》さあ，2人でする？コンピュータと？

《写真3》油断するな，なかなか手ごわいぞ

《写真4》なさけない，負けてしまったー

★これを聞いておどろくな。編集長の正体がわかってきたぞ。わははは。(三重県尾鷲市・岡　努15才)……【編：影さん，これは大変なことになりましたね。影：いや，まだ正確な情報ではない。つぐ美：スパイ大作戦ごっこ？】

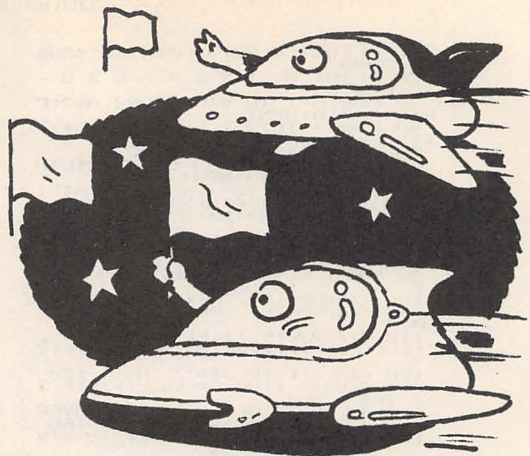
```
 10 CLEAR:COLOR,0:PRINT"▣":GOSUB 2000
 20 PRINT"▣  1 2 3 4 5 6 7 8 --Othello--"
 30 FOR A=1 TO 8:CURSOR0,A*2:PRINT"◇";A:NEXT
 40 FORI=0TO135:LINE[4]12,8+I,115,8+I:NEXT
 50 BOX[0]15,13,111,140
 60 FOR A=27 TO 99 STEP 12:LINE[0]A,13,A,140:NEXT
 70 FOR A=28 TO 124 STEP 16:LINE[0]15,A,111,A:NEXT
 80 DIM V(8,8),N$(8),M(8),P(8)
 85 FOR A=1 TO 4:READ X,Y,CO:GOSUB 620:V(X,Y)=CO+1:NEXT:M(1)=2:M(8)=2
 90 DATA 4,4,7,5,4,0,4,5,0,5,5,7
 100 CURSOR19,7:PRINT"--ｼﾞｭﾝﾊﾞﾝ--":CURSOR19,9:PRINT"ﾌﾀﾘﾃﾞ..(0)"
 110 CURSOR19,11:PRINT"ﾜﾀｼ ﾄ..":CURSOR19,12:PRINT"ｻｷ(1)/ｱﾄ(2)"
 120 GET J$:IF J$="" THEN 120
 130 GOSUB 1130:J=VAL(J$):IF J>2 THEN J=2
 140 IF J=0 THEN N$(1)="PLAYER 1":N$(2)="PLAYER 2":GOTO 160
 150 JN=J+(J=2)*2+1:N$(J)="ｱﾅﾀ    ":N$(JN)="ﾜﾀｼ    "
 160 CURSOR 20,2:PRINT"ｾﾝﾃ(ｸﾛ)";:CURSOR 20,4:PRINT"ｺﾞﾃ(ｼﾛ)";
 165 CURSOR 22,3:PRINT N$(1);:CURSOR 22,5:PRINT N$(2);
 170 CURSOR19,7:PRINT"--Key ｿｳｻ--";:CURSOR20,16:PRINT"-- ﾊﾟｽ ⇩◇◇◇◇◇◇& ﾏｲｽｳ --";
 180 CURSOR20,9:PRINT"[E] END";:CURSOR20,18:PRINT N$(1);
 185 CURSOR 20,19:PRINT P(1);"ｶｲ,";
 190 CURSOR 20,10:PRINT"[P] ﾊﾟｽ";:E=4:CURSOR 20,20:PRINT N$(2);
 195 CURSOR 20,21:PRINT P(2);"ｶｲ,";
 196 GOSUB 295
 200 REM
 205 REM --- ｼﾞｭﾝﾊﾞﾝ ｦ ｶｴﾙ ---
 210 IF E=64 THEN 540
 215 F=1:GOTO 300
 220 C0=0:K=8:ON J+1 GOSUB 250,250,380:IF KK=0 THEN 210
 225 E=E+1
 230 IF E=64 THEN 540
 235 F=2:GOTO 300
 240 C0=7:K=1:ON J+1 GOSUB 250,380,250:IF KK=0 THEN 230
 245 E=E+1:GOTO 210
 246 REM
 247 REM - ｳｯﾄｺﾛ ﾉ ﾊﾝﾃｲﾍ ﾄﾌﾞ -
 250 H=0:Z=0:S=1:GOTO 660
 275 CO=C0:KK=1
 276 REM
 277 REM ---- ｺﾏ ｦ ﾄﾙ ｶｽﾞ ----
 280 FOR I=0 TO N-1:X=KX+AX*I:Y=KY+AY*I:GOSUB 620:V(X,Y)=C0+1:NEXT:X=KX:Y=KY:NEXT:NEXT
 290 GOSUB 1100:IF(KK=0)*(F=JN)THEN RETURN
 291 IF KK=0 THEN 1020
 292 IF F=1 THEN AB=8:BA=1:GOTO 294
 293 AB=1:BA=8
 294 M(AB)=M(AB)-Z+1:M(BA)=M(BA)+Z
 295 CURSOR25,19:PRINT USING"##";M(1);"ﾏｲ";
 296 CURSOR25,21:PRINT USING"##";M(8);"ﾏｲ";:RETURN
 299 REM
 300 REM ------ ...ﾉ ﾊﾞﾝ ------
 301 CURSOR 19,11:PRINT N$(F);
 302 CURSOR 20,12:PRINT " ﾉ ﾊﾞﾝ  ";:KK=0
 304 CURSOR 19,11:PRINT N$(F);
 305 REM ------- ｺﾏ ｦ ｳﾂ ------
 310 IF J+F=3 THEN 370
 320 GOSUB 1100
 323 CURSOR 23,13:PRINT"ﾖｺ=";
 325 GET X$:IF X$="" THEN 325
 330 IF X$="E" THEN 540
 333 IF(X$="P")*(PA=0)THEN PA=1:GOTO 640
 335 IF(X$="P")*(PA=1)THEN YY=13:GOSUB 900:GOTO 740
 340 X=VAL(X$):IF(X=0)+(X=9)THEN325
 345 CURSOR 26,13:PRINT X
 350 CURSOR 23,14:PRINT"ﾀﾃ=";
 355 GET Y$:IF Y$="" THEN 355
 356 Y=VAL(Y$):IF(Y=0)+(Y=9)THEN355
 360 CURSOR 26,14:PRINT Y
 368 IF V(X,Y)<>0 THEN USR($010B):FORI=0TO30:NEXT:USR($010B):GOTO 1010
 370 ON F GOTO 220,240
 375 REM
 376 REM ----- ﾜﾀｼ ﾉ ﾊﾞﾝ -----
 380 RESTORE 430
 390 READ X,Y:IF X=9 THEN 490
 400 IF V(X,Y)<>0 THEN 390
 410 C0=(JN=2)*-7:GOSUB 250
 420 IF KK=0 THEN 390
 425 RETURN
 430 DATA 1,8,8,1,1,1,8,8,3,3,6,3,3,6,6,6,1,6,8,3
 440 DATA 3,1,6,8,8,6,1,3,6,1,3,8,2,6,2,3,3,2,6,2
 450 DATA 7,3,7,6,3,7,6,7,4,3,5,6,3,4,6,5,3,5,5,3
 460 DATA 4,6,6,4,4,7,5,7,4,2,7,5,2,4,2,5,7,4,1,5
 470 DATA 4,1,5,2,5,8,8,5,4,8,1,4,5,1,8,4,2,2,7,1
 480 DATA 7,8,2,7,1,2,7,2,8,7,1,7,2,1,8,2,2,8,7,7,9,0
 485 REM
 486 REM --------- ﾊﾟｽ ---------
 490 PA=0:CURSOR 20,13:PRINT "ﾊﾟｽ ｼﾏｽ";
 500 P(F)=P(F)+1
 510 FOR I=0 TO 1000:NEXT:CURSOR 20,2*F+17:PRINT P(F);:IFP(F)=3THEN F=(F=1)*-1+1:GOTO 592
 520 YY=13:GOSUB 900:IF J+F=3 THEN E=E-1:KK=1:RETURN
 530 ON F GOTO 230,210
 535 REM
 536 REM ----- GAME OVER -----
 540 CURSOR 19,15:PRINT"-GAME OVER-";
 580 SS=ABS(M(1)-M(8)):F=2+(M(1)>M(8))
 590 CURSOR 19,11:IF SS>0 THEN 592
 591 PRINT "ﾋｷﾜｹ      ⇩◇◇◇◇◇◇◇ﾃﾞｽ    ";:GOTO 600
 592 CURSOR19,11:PRINT N$(F);:CURSOR 20,12:PRINT" ﾉ ｶﾁ ";
 600 CURSOR 20,13:PRINT "Hit[S]Key";
 610 GETA$:IF A$="S" THEN 1140
 615 GOTO 610
 620 IF CO+1=V(X,Y) THEN RETURN
 623 REM - ｺﾏ ｦ ｶﾞﾒﾝﾆ ﾋｮｳｼﾞ --
 625 PA=0:FOR O=0 TO 6:USR($010B):CIRCLE[CO](X-1)*12+21,(Y-1)*16+20,O:NEXT:Z=Z+1:RETURN
 630 REM
 635 REM  ﾊﾟｽ & ｳｯﾄｺﾛ ﾉ ﾊﾝﾃｲ -
 640 YY=13:GOSUB 900
 645 S=0:H=0:K=(K=1)*-7+1:C0=(C0=0)*-7:FOR X=1 TO 8:FOR Y=1 TO 8:IF H=1 THEN 730
 650 IF V(X,Y)<>0 THEN 730
 660 KX=X:KY=Y:FOR AX=-1 TO 1:FOR AY=-1 TO 1:IF H=1 THEN 720
 670 IF(AX=0)*(AY=0)THEN NEXT
 675 N=2
 680 A=KX+AX*N:B=KY+AY*N
 685 IF(A<1)+(A>8)+(B<1)+(B>8)+(KX+AX>8)+(KX+AX<1)+(KY+AY<1)+(KY+AY>8)THEN 720
 690 IF V(KX+AX*(N-1),KY+AY*(N-1))<>K THEN 720
 700 IF V(A,B)<>C0+1 THEN N=N+1:GOTO 680
 710 IF S=1 THEN 275
 715 H=1
 720 NEXT:NEXT:IF S=1 THEN290
 730 NEXT:NEXT:IF H=0 THEN490
 735 K=(K=1)*-7+1:C0=(C0=0)*-7
 740 CURSOR19,11:PRINT"    ﾁｬﾝﾄ  ⇩◇◇◇◇◇◇◇   ｳﾃﾏｽ":FOR I=0 TO 2000:NEXT:GOTO 300
 800 CO=4:FOR Y=1 TO 8:FOR X=1 TO 8:FOR O=0 TO 6:CIRCLE[CO](X-1)*12+21,(Y-1)*16+20,O
 810 NEXTO,X,Y:CLEAR:RUN 80
 815 REM
 816 REM ---- ｼﾞｦ ｹｽ  ｻﾌﾞ ----
 900 CURSOR19,YY:PRINTSPACE$(11):RETURN
 1000 REM
 1001 REM ----- ﾋｮｳｼﾞ ｻﾌﾞ ----
 1010 CURSOR19,11:PRINT"    ｽﾃﾞ-  ⇩◇◇◇◇◇◇◇◇◇ｳｯﾃ ｱﾘﾏｽ":FOR I=0 TO 2000:NEXT:GOTO 300
 1020 CURSOR19,11:PRINT"  ﾅﾆﾓ   ⇩◇◇◇◇◇◇◇◇   ﾄﾚﾏｾﾝ":FOR I=0 TO 2000:NEXT:RETURN
 1050 REM
 1060 REM -- 900 ﾍ ﾄﾊﾞｽ ｻﾌﾞ --
 1100 YY=13:GOSUB 900:YY=14:GOTO 900
 1120 FOR YY=11 TO 15:GOSUB 900:NEXT YY:RETURN
 1130 FOR YY=9 TO 12:GOSUB 900:NEXT YY:RETURN
 1140 FOR YY=2 TO 20:GOSUB 900:NEXT:CURSOR 19,21:PRINT"        ":GOTO 800
 1900 REM
 1910 REM ----- ﾀ ｲ ﾄ ﾙ ------
 2000 BOX[7]5,30,27,100:BOX 10,35,22,95
 2010 PAINT[7]6,31,7
 2020 BOX30,50,55,57:BOX38,30,44,100:BOX 44,94,54,100
 2030 BOX[0]38,50,44,57:LINE[0]44,95,44,99
 2040 PAINT[7]39,31,7
 2050 BOX 61,30,66,100
 2060 CIRCLE[7]75,70,20,2,0,7/8*π:CIRCLE[7]75,70,12,2,0,3/4*π:LINE 70,62,66,70
 2070 LINE 81,70,81,100,85,100,85,70:PAINT 62,31,7:PAINT 73,51,7
 2080 CIRCLE 103,80,20,,0,16/9*π
 2090 CIRCLE 103,80,13,,π/6,7/4*π
 2100 LINE 95,81,116,81:LINE 96,74,110,74
 2110 LINE 110,89,114,93
 2120 PAINT 97,75,7
 2130 BOX125,30,130,100:PAINT 126,31,7
 2140 BOX135,30,140,100:PAINT 136,31,7
 2150 BOX 150,60,177,100:BOX 155,65,172,95:PAINT 151,66,7
 2160 A=5:FOR B=100 TO 0 STEP -10:CIRCLE[A]90,90,B,1:A=INT(RND(1)*6)+1:NEXT
 2200 CURSOR 9,15:PRINT"        ":FOR I=0 TO 50:NEXT
 2210 CURSOR 9,15:PRINT"Hit any key"
 2220 GET A$:IF A$="" THEN 2200
 2230 RETURN
```

★僕の友達のK君は，公衆電話からかけてきては，一人でワーワー言って，僕がしゃべろうとすると10円玉が切れてしまうのです。影さん，なんとか言ってやってください。(千葉県松戸市・けんぞう13才)……【影：なんとか。】

S1用

アステロイド・レース

RAN RAN



【ゲーム】

スリルいっぱいの宇宙船レースです。小惑星帯は多くの岩石があり，これをよけながら，できるだけ遠くまで飛んでください。ただし，よけてばかりいてはスコアが上がりません。ところどころにある「フラグ」をかたっぱしからクリアしてください。

キー操作は，カーソル・キー⊟⊟で，左右へ動きます。

【プログラム】

一般にスクロール・ゲームは，ＳＨＩＰがチカチカするのですが，このプログラムでは岩石とフラグをテキスト画面へ，ＳＨＩＰをＧＲＰ画面に表示しているので，チラツキはでません（㊟：噴射ガスは別ですよ！）。

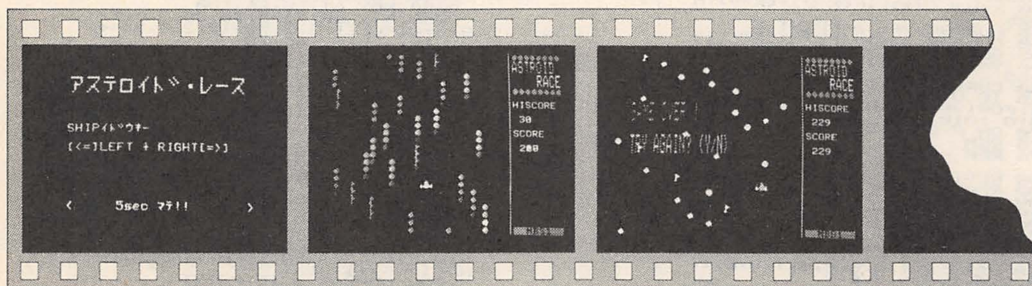
マシン語リストで，700，710行はリアル・タイム・キー・スキャン（カーソルとスペース・キー等しか受けつけず）で，160行でわかるとおり，変数Ｋにキー・データが入って返ります。なお，変数Ｋは整数型(110行参照）なので，注意してください。

720，730行は逆スクロール・リストです。220行で変数Ａはダミーです。このリストでは，ＢＡＳＩＣ側の負担を軽くするため，スクロールが変わったあとで，画面最上階を消去するプログラムがついています。

《第１表》変数表

X	ＳＨＩＰのＸ座標
F(150)	ＳＨＩＰのキャラクタ
V，W	ＶＲＡＭデータ
I，J，L	ループ
K，K＄	キー入力
S	スコア
H	ハイスコア
A，A＄，B＄	汎用
D＄	バクハツ・キャラクタ



《写真１》タイトル画面。５秒後にスタート

《写真２》うまく，フラグを取りながら進め！

《写真３》岩石に当たってしまったー

★ドルアーガの塔で，金銭ずくで継続プレーをするやつ，やりかたを知らないので説明を何10分も読んで席を立たないやつ，順番待ちの僕たちの身にもなってくれ。（福島県いわき市・金成　徹16才）……【編：わかった？影さん。】

《第２表》プログラムの説明

100－140	初期化，その他
150－200	ＳＨＩＰ移動，ＶＲＡＭチェック
210	逆スクロール
220	岩石，フラグのプリント
230－260	ＶＲＡＭチェック
270－320	ＥＮＤ処理
330－420	ゲーム画面作成
430－470	スタート表示
480－550	ＩＧ定義
560	変数設定
570－580	Ｄ＄作成
590－660	ＳＨＩＰキャラクタ定義
670－690	マシン語
700－710	リアル·タイム·キー·スキャン（カーソル，スペース·キー等のみ）
720－730	逆スクロール

CHECKER FLAG

編：なるほど，ＳＨＩＰをグラフィック画面に描くとはまさに発想の転換ですね！

Dr.D：マシン語も，ポイントだけ使っていて，うまいもんだ。この手法はキャラクタ画面と，グラフィック画面を同時表示できる機種なら，たいがい応用できるな。

影：よくできたゲームですが…。

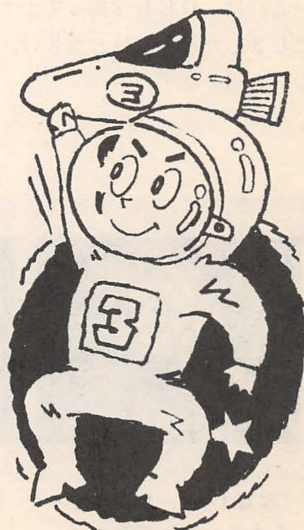
Dr.D：どうしたかね？

影：イマイチものたりなくて…。

Dr.D：いえるかもしれんな。テクニック勝ちのアイデア負けというところかな？

アステロイド・レースのプログラム・リスト

```
100 REM ==== ｱｽﾃﾛｲﾄﾞﾚｰｽ ================                    Written by RAN RAN
110 CLEAR 4000,&HC000:DEFMAP=1:DEFINT A-Z:CONSOLE0,25,0:COLOR7,0,1:SCREEN0,0,1
120 WIDTH40:CLS:DEFUSR1=&HC000:DEFUSR2=&HC020:PLAY"O4L8T180V10C"
130 WINDOW(0,0)-(319,199):RANDOMIZE(TIME):H=0:GOSUB440
140 S=0:GOSUB340
150 REM ----------------- MAIN
160 S=S+1:GOSUB420:K=USR1(0)
170 IFK=&H83 THEN X=X+(X>1) ELSE IFK=&H85 THEN X=X-(X<27)
180 PUT(X*8-8,144),F:V=PEEK(&H42D0+X):W=PEEK(&H42D1+X)
190 IF(V>&H80)+(W>&H80)THEN280
200 IF(V=&H80)+(W=&H80)THEN PLAY"E":S=S+50:POKE &H42D0+X-(W=&H80),0:GOSUB420
210 A=USR2(0):COLOR,,1:LOCATE RND(1)*29,0
220 IF RND(1)<.9THEN PRINTCHR$(&H81-(RND(1)>.5)) ELSE PRINTCHR$(&H80)
230 LINE(X*8,154)-(X*8+10,160),,0,BF:V=PEEK(&H42D0+X):W=PEEK(&H42D1+X)
240 IF(V>&H80)+(W>&H80)THEN280
250 IF(V=&H80)+(W=&H80)THEN PLAY"E":S=S+50:POKE &H42D0+X-(W=&H80),0
260 GOTO160
270 REM ----------------- CRASHU
280 COLOR,,1:LOCATEX,18:PRINT D$:PLAY"O3S0M2000DO4V10","O2S0M900C":COLOR,,0
290 SYMBOL(20,56),"GAME OVER !",1,3,2
300 SYMBOL(20,92),"TRY AGAIN? (Y/N)",1,3,4
310 IF H<S THEN H=S:GOSUB400
320 K$=INKEY$:IFK$="Y"THEN 140 ELSE IFK$="N"THEN PLAY"C":CLS:END ELSE320
330 REM ----------------- SCREEN
340 CLS:PLAY"O4V10L8CDEDEFEFGL16":X=15:PUT(X*8-8,144),F
350 COLOR1:FOR I=0TO24:LOCATE 30,I:PRINT CHR$(&H96);:NEXT
360 COLOR2:LOCATE31,0:PRINT STRING$(8,&HEC);
370 SYMBOL(248,9),"ASTROID",1,2,4:SYMBOL(280,25),"RACE",1,2,6
380 LOCATE31,5:PRINT STRING$(8,&HEC):COLOR10:LOCATE31,24:PRINT"  MBS1  ";
390 COLOR5:LOCATE31,7:PRINT"HISCORE"
400 COLOR7:LOCATE31,9:PRINT H;
410 COLOR5:LOCATE31,11:PRINT"SCORE"
420 COLOR7:LOCATE31,13:PRINT S;:RETURN
430 REM ----------------- INITA
440 COLOR,,0:SYMBOL(56,56),"ｱｽﾃﾛｲﾄﾞ･ﾚｰｽ",2,2,2
450 COLOR4:LOCATE7,12:PRINT"SHIPｲﾄﾞｳｷｰ"
460 COLOR4:LOCATE7,14:PRINT"[<=]LEFT + RIGHT[=>]"
470 COLOR5:LOCATE7,20:PRINT"<      5sec ﾏﾃ!!        >"
480 A$="0000000000000000"
490 IG$(&H80)="20383E382000A0E0","60787E7860404000","404040404040E0E0"
500 IG$(&H81)="1060C060C0400000","387CFAFCFA741000","3C7EFFFFFF7E1C00"
510 IG$(&H82)="0008106040041000","000C32746A341800","000C3E7F7F3F1800"
520 IG$(&H83)="0452240F2F1FAF15",A$,A$
530 IG$(&H84)="2405200900110100",A$,A$
540 IG$(&H85)="400AA0F4F2FAF069",A$,A$
550 IG$(&H86)="5412401250441000",A$,A$
560 V=0:W=0:A=0:S=0:X=0:I=0:J=0:L=0:A$="DAMY":B$="DAMY"
570 READ A$:IFA$<>"FF"THEN D$=D$+CHR$(VAL("&H"+A$)):GOTO570
580 DATA 83,85,1F,1D,1D,84,86,FF
590 DIM F(150):DEFMAP=2
600 A=VARPTR(F(0)):F(0)=31:F(1)=15:A=A+4
610 FORI=0TO2:READ A$
620 FORJ=0TO15:A=A+1:FORL=0TO1:B$=MID$(A$,J*4+L*2+1,2)
630 POKE I*32+J*2+L+A,VAL("&H"+B$):NEXT:A=A+1:NEXT J,I:DEFMAP=1
640 DATA 01000280044007C04FE2DEF6FFFEC7C6000000000000000000000000000000000
650 DATA 0100030007800400040086048604860400000100038005400100010001000100
660 DATA 01000280040007808FA49EB4BEBC868400000000000000000000000000000000
670 REM ----------------- ML
680 A=0
690 READA$:IFA$<>"END"THEN POKE&HC000+A,VAL("&H"+A$):A=A+1:GOTO690 ELSERETURN
700 DATA 34,12,8E,FF,E0,86,7F,C6,0C,E7,84,E6,84,2B,04,4A
710 DATA 26,F9,5F,86,44,A7,84,35,12,4F,ED,02,39,00,00,00
720 DATA 8E,43,B6,C6,1D,A6,82,A7,88,28,5A,2C,F8,30,16,8C
730 DATA 3F,F7,2C,EF,8E,40,1E,6F,82,8C,40,00,2C,F9,39,00,END
```

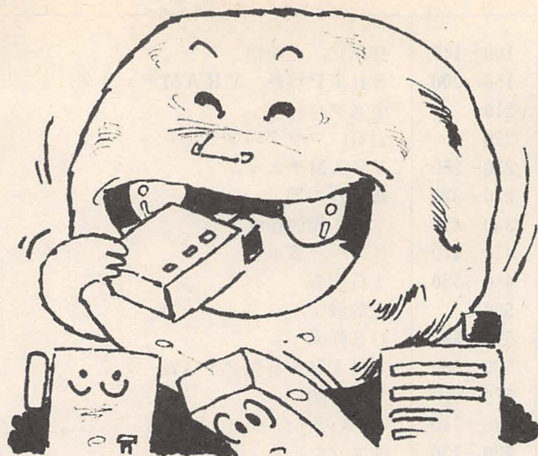


★レスキュー・アドベンチャーゲームは，僕にとって大変うれしいコーナーです。ぜひ，ロールプレイングもよろしくお願いします。(千葉県柏市・**伊東　厚14才**)……【**編**：大好評ですね。ＲＰＧも受付けてますよ。】

SC-3000(LEVEL II)用

クリルミン

高田　清一



★おはなし

夜です。あなたはクリルミンになって，そびえ建つビルを食べてしまいましょう。

でも，あたりにはクリルミンのきらいな物体があり，恐怖感あふれるＧＡＭＥ展開になってしまったのです。しかも，飛べなくなり，前か横にしかいけません。

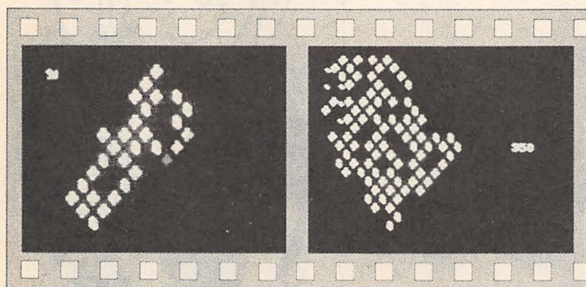
★やりかた

カーソル・キーの←と→で，左右に移動できます。四角い建物を食べれば得点になりますが，クリルミンのきらいな物体を食べると，スタミナが減ってしまいます。

ようするに，スタミナは３回ぶんあって，それが０になったら，ＧＡＭＥ　ＯＶＥＲなのです。

★ぷろぐらむ

これは，ＤＥＬを使ってナナメ・スクロールのようにしました。それほど難しい，内容のプログラムではないと思います。



《写真１》カーソル・キーをうまく使って進め！

《写真２》ゲーム・オーバー。得点が表示される

CHECKER FLAG

Dr.D：ＤＥＬを使ってスクロールする方法は，もっとも簡単で実用的な方法だ。

編：スピードも，速いですね。

Dr.D：だが，文字をグラフィック画面に描いている機種では，おそくなってしまう。

編：ＤＥＬが使えるのだから，ＩＮＳも使えるかな？

影：ＤＥＬは〝削除〟，ＩＮＳは〝付加〟の意味なんすヨ！

《リスト１》キャラクタ定義のプログラム・リスト

```
10 COLOR15,1
20 PATTERN C#148,"000040E4743C1C7C"
30 PATTERN C#235,"2070384078783810"
40 PATTERN C#236,"303078FCFC782020"
50 PATTERN C#243,"0000000020703810"
```

《リスト２》メイン・プログラムのリスト

```
1  S=0:L=3:M=6:N=6:CLS
2  CONSOLE0,22:Y=11:FORI=19TO10STEP-1:I
FRND(1)<.4THENCURSORI,Y:PRINT"●":Y=Y+1
:NEXT:GOTO5
3  IFRND(1)>.6THENCURSORI,Y:PRINT"○":Y=
Y+1:NEXT:GOTO5
4  Y=Y+1:NEXT
5  FORO=1TO21:CURSOR1,0:PRINTCHR$(8):NE
XT:CONSOLE0,20
6  CURSORM-1,N-1:PRINT"  ":K=ASC(INKEY$+
" "):IFK=28ANDM<10THENM=M+1:N=N-1
7  IFK=29ANDM>1THENM=M-1:N=N+1
8  V=VPEEK(15360+N*40+2+M):SOUND4,3,12
9  IFV=235THENBEEP1:BEEP0:S=S+10:CURSOR
M,N-1:PRINT"£"
10 IFV=236THENL=L-1:IFL<0THEN12
11 CURSORM,N:PRINT"\":GOTO2
12 FORI=0TO20:SOUND4,2,15:NEXT:SOUND0:
CURSOR25,10:PRINTS
13 IFINKEY$=" "THEN1
14 GOTO13
```


★ザ・サスペンス「ねこのたましい」：ま夜中の12時。とつぜんねこが鳴いた。ボクは起きていった「ねこのたま，し～っ！」。(三重県津市・きっくん12才)……【影：ショート・サスペンス：アッ，イッ，ウ～～，エッ？オー!!】

コジラ

しゅうちょう



★物　語

3×××年，コジラは300年のねむりから，太平洋のどまん中でめざめた。そして，放射能を求めて，アメホシイ軍の核兵器ＳＣ－20をねらって，太平洋を進出してきた。

7月×日，雷が激しくあばれている午後11時。ついに，コジラは長い海の道のりに終止符をうち，上陸してしまった。あせったアメホシイ軍の将軍は，核兵器ＳＣ－20で攻撃しようと考えた。しかし，広島の原爆の約1000億倍の破壊力を持つＳＣ－20を使ったら，アメホシイ国はおろか，全世界の破滅につながるかもしれない。

そこで君は頼んだ。最新の戦車ＳＵＰＥＲ－ＳＣで戦って，ＳＣ－20は使わないでくれと。君の強い口調に負けたのか，ガンコで有名な将軍も「わかった。頼む。しかし3機ＳＵＰＥＲ－ＳＣをやられたらＳＣ－20は使わせてもらう」と，条件つきで承知してくれた。

さあ，全人類のために，コジラをやっつけよう!!

★GAME

まず最初に，タイトルが表示されます。[S]で，スタートです。キー操作は，カーソル・キーの上下左右でスコープの移動，[A]が左，[S]が右でＳＵＰＥＲ－ＳＣ(戦車)の移動，スペース・キーでビーム発射です。

もし，コジラにふまれるか，雷にやられると，ＳＵＰＥＲ－ＳＣが1機なくなります。

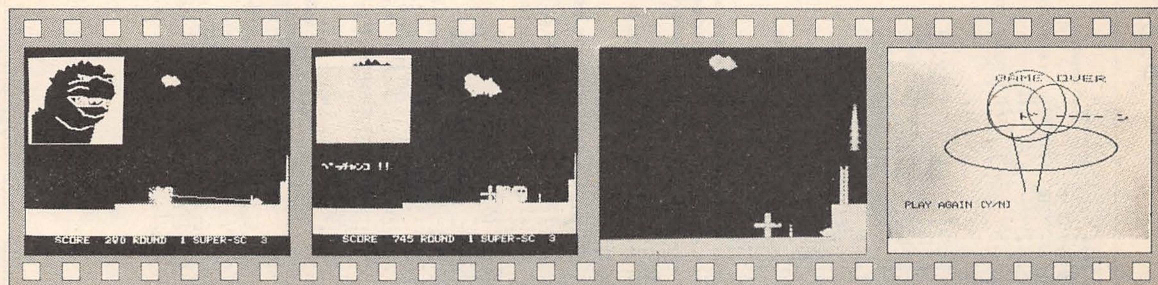
また，ＳＵＰＥＲ－ＳＣが3機やられるか，コジラが右の最終防衛ラインまできてしまうと，ゲーム・オーバーです。

なお，ビームがコジラに命中すると，ダメージが与えられますが，コジラとの距離が近ければ近いほど，大きなダメージが与えられます。

ダメージの大きさは，コジラの絵に青く表示されますが，絵いっぱいに青くなると，ラウンド・クリアで，ボーナス1000点がもらえ，少々難しくなってつぎのラウンドへ進みます。

★プログラム

今回は，グラフィックにこってみました。とくに，コジラの絵に苦労しました。それから，ＳＣ－20のキャラは，スプライトを2枚重ねて，2色で表現しました。



《写真1》コジラめがけてビームを発射!!　《写真2》コジラにふまれてペッチャンコ　《写真3》手おくれ。ミサイルがとんでいく!!　《写真4》ゲーム・オーバー

★ぼくは仁美が大♡きです。うおー，仁美!!(千葉県八千代市・おにいさんは玄明12才)……【影：毎月1回はこれがないと，おもしろくないな。編：ベーマガ愛の伝言コーナーですね。編集長：2人には縁のないはなし。】

コジラのプログラム・リスト

```
10 GOSUB1330
20 REM ++++ ショキ セッテイ ++++
30 SC=0:SU=3:RO=1:AS=1:TS=7:PN=7:PU=1:
K1=15:DM=90:OC=6
40 MAG1:GOSUB1520:GOSUB870
50 X=210:Y=132:A=87:B=132:KX=100:KY=20
:SX=210:SY=132:XS=241:YS=132
60 REM ++++ SCORE ヒョウジ ++++
70 BLINE(0,180)-(255,191),,BF
80 COLOR8:CURSOR30,181:PRINT"SCORE ";S
C;" ROUND ";RO;" SUPER-SC ";SU
90 IFSU<=0THEN640
100 REM ++++ メイン ループ ++++
110 K$=INKEY$
120 IFK$=CHR$(28)ANDX<SXTHENX=X+10
130 IFK$=CHR$(29)ANDX>100THENX=X-10
140 IFK$=CHR$(30)ANDY>11THENY=Y-3
150 IFK$=CHR$(31)ANDY<150THENY=Y+3
160 IFK$=CHR$(32)THEN310
170 IFK$="S"ANDSX<=210THENSX=SX+10
180 IFK$="A"ANDSX>=100THENSX=SX-10
190 SPRITE0,(X,Y),31,15
200 SPRITE6,(SX,SY),15,10
210 A=A+AS:IFTS=7THENTS=3:GOTO230
220 IFTS=3THENTS=7
230 SPRITE5,(A,B),TS,4
240 IFA+16>SXTHEN560
250 IFA+16>=200THEN610
260 IFKX>=210THENKX=100
270 KX=KX+AS:SPRITE1,(KX,KY),27,15
280 KR=INT(RND(1)*K1)+1
290 IFKR=2THEN430
300 GOTO 110
310 REM ++++ ビーム ハッシャ !! ++++
320 SOUND1,1568,15:A=A+AS+1:SPRITE5,(A
,B),TS,4
330 LINE(SX+4,SY+13)-(X+8,Y+8),2:SOUND
0
340 IFX+8>=AANDX+8<=A+16ANDY+8>=BANDY+
8<=B+16THEN370
350 BLINE(SX+4,SY+13)-(X+8,Y+8)
360 GOTO 190
370 PU=PU+1:SPRITE3,(X,Y),35,9:SOUND4,
2,15
380 DM=5+(SX-X):IFDM>90THENDM=90
390 IFPU>PNTHENDM=DM-10:PU=1
400 IFDM<=5THEN790
410 BLINE(5,DM)-(85,90),,BF:LINE(5,DM)
-(85,90),4,BF
420 SC=SC+DM:BLINE(SX+4,SY+13)-(X+8,Y+
8):SOUND0:SPRITE3,(X,Y),35,0:GOTO 60
430 REM ++++ カミナリ ガ オチタ !! ++++
440 SOUND1,196,15:SOUND2,156,15:SOUND3
,131,15:SPRITE1,(KX,KY),27,8
450 LINE(KX+4,KY+8)-(KX+16,145),10
460 LINE(KX+12,KY+8)-(KX,145),10
470 BLINE(KX+4,KY+8)-(KX+16,145),10
480 BLINE(KX+12,KY+8)-(KX,145),10
490 IFKX<=SX+16ANDKX+16>=SXTHEN520
500 SOUND0:GOTO300
510 REM ++++ SUPER-SC ヤラレタ [1] ++++
520 FORI=1TO13:SOUND1,330,15
530 COLOR15:CURSOR10,100:PRINT"ギャ---!
!":SY=SY-10:SOUND1,311,15:SPRITE6,(SX,
SY),15,8:COLOR1:CURSOR10,100:PRINT"ギャ
---!!":NEXT
540 RESTORE1750:FORI=1TO5:READA1,B1,C1
:FORJ=1TOC1:SOUND1,A1,15:SOUND2,B1,15:
NEXT:NEXT:SOUND0
550 SU=SU-1:GOTO 50
560 REM ++++ SUPER-SC ヤラレタ [2] ++++
570 FORI=1TO8:MAG3:SOUND1,175,15:COLOR
15:CURSOR10,110:PRINT"ペッチャンコ !!"
580 MAG1:SOUND1,370,15:COLOR1:CURSOR10
,110:PRINT"ペッチャンコ !!":NEXT:SOUND3,110
,15
590 RESTORE1770:FORI=1TO5:READA2,B2,C2
:FORJ=1TOC2:SOUND1,A2,15:SOUND2,B2,15:
NEXT:NEXT:SOUND0
600 SU=SU-1:GOTO50
610 REM ++++ アーア !! GAME OVER ++++
620 FORI=1TO8:SOUND1,220,15:SOUND2,110
,15:COLOR15:CURSOR100,70:PRINT"モウ ダメ
ダ !!":COLOR1:CURSOR100,70:PRINT"モウ ダ
メ ダ !!":NEXT
630 FORJ=1TO8:A=A+5:SPRITE5,(A,B),TS,8
:NEXT
640 FORI=1TO20:SOUND4,2,15:YS=YS-5:SPR
ITE20,(XS,YS),19,15:SPRITE21,(XS,YS),2
3,6:NEXT
650 FORI=1TO5:SCREEN2,2:COLOR,15:CLS:C
OLOR1:CURSOR120,60:PRINT"ピカッ !!":SCR
EEN2,2:COLOR,11:CLS:NEXT
660 PRINT CHR$(17):COLOR1:CURSOR120,60
:PRINT"ド ---- ン"
670 SOUND1,196,15:SOUND2,415,15:SOUND3
,587,15:SOUND4,2,15
680 LINE(128,140)-(115,80),1
690 LINE(140,140)-(150,80),1
700 CIRCLE(135,95),80,,.3
710 CIRCLE(120,58),27
720 CIRCLE(155,55),25
730 CIRCLE(130,52),37
740 CURSOR100,20:COLOR12:PRINT"GAME OV
ER"
750 PRINTCHR$(16):CURSOR20,150:PRINT"P
LAY AGAIN [Y/N]"
760 IFINKEY$="Y"THENSOUND0:GOTO30
770 IFINKEY$="N"THENSOUND0:END
780 GOTO 760
790 REM ++++ ROUND CLEAR ++++
800 RO=RO+1:OC=OC+1:AS=AS+1:IFOC>=15TH
ENOC=2
810 LINE(5,5)-(85,90),4,BF
820 SC=SC+1000:CURSOR100,50:COLOR10:PR
INT"ROUND CLEAR !! BONUS 1000"
830 RESTORE1790:FORI=1TO13:READA3,B3,C
3:FORJ=1TOC3:SOUND1,A3,15:SOUND2,B3,15
:NEXT:NEXT
840 CURSOR110,70:COLOR5:PRINT"ウ ラ メ シ
ヤ ~~~~"
850 FORI=1TO13:B=B-10:SPRITE5,(A,B),7,
13:SPRITE2,(A,B-2),11,15:NEXT:SOUND0
860 GOTO40
870 REM ++++ GAME ガメン ++++
880 SCREEN2,2:COLOR15,1:CLS:SOUND0
890 LINE(5,5)-(85,90),,B
900 LINE(5,58)-(8,60)
910 RESTORE 920:FORI=1TO40:READLX,LY:L
INE-(LX,LY):NEXT
920 DATA 10,52,11,57,12,53,16,55,17,46
,20,35,23,31,21,26,23,23,25,24,30,16
930 DATA 34,17,37,12,40,13,43,9,45,12,
50,6,52,10,54,8,57,9,60,12,64,11
940 DATA 69,14,73,20,73,21,80,23,78,25
,76,26,80,40,75,48
950 DATA 66,46,56,47,50,44,38,45,46,53
,66,52,74,57,68,67,62,72,58,89
960 LINE(77,31)-(70,27)
970 RESTORE980:FORI=1TO7:READLA,LB:LIN
E-(LA,LB):NEXT
980 DATA 67,26,64,24,59,25,55,28,50,28
,44,29,39,31
990 LINE(60,73)-(50,76)
1000 LINE-(40,74):LINE-(28,64)
1010 LINE(59,25)-(47,22):LINE-(50,28)
1020 LINE(76,26)-(71,27)
1030 LINE(38,38)-(46,34):LINE-(51,35)
1040 LINE-(55,36):LINE(73,20)-(69,21)
1050 LINE(72,60)-(69,62):LINE-(63,64)
1060 LINE-(51,61):LINE-(47,56)
1070 LINE(74,57)-(75,51):LINE-(72,55)
1080 LINE(70,54)-(70,48):LINE-(67,52)
1090 LINE(55,52)-(54,49):LINE-(53,52)
1100 LINE(50,53)-(51,47):LINE-(46,53)
1110 LINE(76,48)-(72,52):LINE-(73,47)
1120 LINE(66,46)-(63,50):LINE-(62,46)
1130 LINE(61,46)-(58,50):LINE-(57,47)
1140 LINE(57,47)-(53,50):LINE-(53,45)
1150 LINE(50,44)-(45,50):LINE-(46,44)
1160 CIRCLE(53,25),2,8,,0,.55,BF
1170 PAINT(10,10),OC:PAINT(80,10),OC
1180 LINE(0,155)-(85,180),5,BF
1190 LINE(85,170)-(255,180),3,BF
1200 LINE(85,162)-(255,170),12,BF
1210 LINE(85,155)-(255,162),10,BF
1220 LINE(80,150)-(255,155),11,BF
1230 COLOR10:CURSOR200,141:PRINT"|"
1240 FORI=100TO127STEP3:COLOR8:CURSOR2
35,I:PRINT"X":NEXT:XS=241:YS=110
1250 LINE(230,127)-(255,149),14,BF
1260 SPRITE20,(XS,YS),19,14
1270 SPRITE21,(XS,YS),23,6
1280 REM ++++ デモ ++++
1290 A=0:FORJ=1TO15:SOUND4,2,J:A=A+5
1300 SPRITE5,(A,145),3,4
1310 SPRITE5,(A,145),7,4:NEXT:SOUND0
1320 RESTORE1810:FORI=1TO7:READA4,B4,C
4:FORJ=1TOC4:SOUND1,A4,15:SOUND2,B4,15
:NEXT:NEXT:SOUND0:RETURN
1330 REM ++++ タイトル ガメン ++++
1340 SCREEN2,2:COLOR8,1:CLS
1350 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
1360 PRINT"
1370 PRINT"
1380 PRINT"
1390 PRINT"
1400 PRINT"
1410 PRINT"
1420 PRINT"
1430 PRINT"
1440 PRINT"
1450 PRINT"
1460 PRINT"
1470 PRINT"
1480 PRINT"
1490 FORI=1TO1000:SOUND1,220,15:SOUND2
,110,15:IFINKEY$="S"THENRETURN
1500 SOUND1,233,15:SOUND2,117:NEXT
1510 GOTO1490
1520 REM ++++ キャラクタ DATA ++++
1530 RESTORE 1560:FORI=0TO35:READ D$
1540 PATTERNS#I,D$:NEXT
1550 REM ++++ コジラ [1] ++++
1560 DATA0000000103030703,071F0F1F3D3B
77EF,7CFEEAFEF2E4FEFE,FCF0F0FCD4D0B8DC

1570 REM ++++ コジラ [2] ++++
1580 DATA0000000103030743,8787CFFF7F3B
060F,7CFEEAFEFEFEFEFC,F0F0FCF4F0F8FC7E

1590 REM ++++ オバケ ドクロ ++++
1600 DATA0006081870783810,000000000000
0000,02060EFE00000020,4088DC7C3C100000

1610 REM ++++ SUPER-SC ++++
1620 DATA0000000000000000,000000030F3F
150F,0000000000000000,0000080C0E050E0

1630 REM ++++ SC-20 [シロ] ++++
1640 DATA0000001818181818,181818181818
1818,0000000000000000,0000000000000000

1650 REM ++++ SC-20 [アカ] ++++
1660 DATA1818180000000000,002424242466
66E7,0000000000000000,0000000000000000

1670 REM ++++ クモ ++++
1680 DATA00000C2E77FFFFFF,7F2F1F180000
0000,0000001070F8FCFE,FE7F5C1000000000

1690 REM ++++ スコープ ++++
1700 DATA0101010101010100FD,FD00010101010
0101,8080808080800B1,BF0080808080808080

1710 REM ++++ バクハツ ++++
1720 DATA1185412B178F4F3F,FF3F5F9F274B
9109,0112244890EAF4F0,FFFCF0E4C8A81208

1730 RETURN
1740 REM ++++ SOUND DATA (1) ++++
1750 DATA 330,165,2,349,175,2,185,370,
2,349,175,2,330,165,2
1760 REM ++++ SOUND DATA (2) ++++
1770 DATA 659,1319,8,1245,622,4,1047,5
23,2,988,494,2,880,440,8
1780 REM ++++ SOUND DATA (3) ++++
1790 DATA 330,659,1,294,587,1,330,659,
9,294,587,2,330,659,2,349,698,2,392,78
4,2,349,698,2,330,659,2,294,587,2,330,
659,1,294,587,1,330,659,4
1800 REM ++++ SOUND DATA (4) ++++
1810 DATA294,587,2,330,659,2,349,698,2
,330,659,2,294,587,5,277,555,5,294,587
,10
```

CHECKER FLAG

Dr.D：ＩＦ文が多すぎるな。これでは遅くなるのも，あたりまえだ。それに，キー入力の判定を，もう少しエレガントにしてほしい。

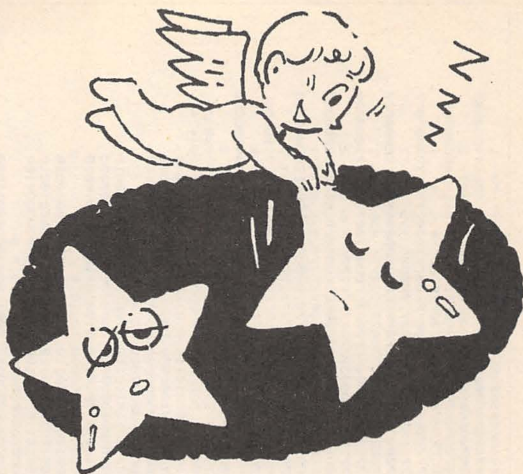
編：ＣＨＲ＄が，28から32まで続いていますから，ＯＮ　ＧＯＴＯが使えますね。

Dr.D：まあ，ＯＮ　ＧＯＴＯはあまりすすめんが，それもよかろう。

SMC-777/C用
BLACK BOX特選

SLEEP(スリープ) STAR(スター)

博



85年3月号126ページに載っていた，「BLACK BOX」で紹介されている，「SLEEP STAR」をもとにして作りました。

操作方法

カーソル・パドルでプー君を上下左右に動かして，Zで左にある星を起こし，Xで右の星を起こします。

ルールなど

プー君が起こした星に"S"マークがついていると，プー君がパワー・アップし，敵を食べることができます。敵（デビラー）は，食べられてもすぐ数か所にある巣の，どれかから再生してしまいます。

プー君はパワー・アップすると，星の上を通ることができますが，プー君の下じきになった星は，壊れてしまいます。

もし1ラウンドで3個以上の星を壊すと，その場でゲーム・オーバー。プー君が敵に3回つかまっても，ゲーム・オーバーです。なお，4面クリアすると，1面にもどります。

CHECKER FLAG

Dr.D：このくらいのグラフィック・ゲームになると，マシン語でPUTルーチンをつくらないと実用にならない。この作品も，専用のルーチンを組んであるんだな。

プログラムのしくみ

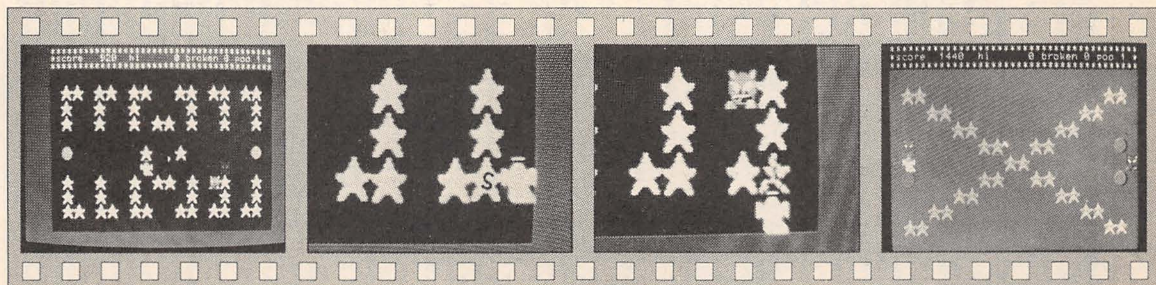
GPUT文があまりに遅かったので，マシン語を使いました。プログラム中のPATTERNというのがそれで，CALL PATTERN(N, X, Y)で呼びだします。Nはパターン・ナンバーで，X，Yは座標ですが，汎用性はまったくないので，特に解説はしません。

改　造

SMC－777ユーザーで，カラー・パレットを持っていない人は，1100行のDEFPALETTEをとり除いてください。

注意

実行は，ロードする前に，MCLEAR，&HDFFFとしてください。その後，ロード，ランです。



《写真1》デビラーから逃げながら星を起こせ！　《写真2》Sマークの星だ。パワー・アップだ!!　《写真3》星を壊せるのは2個まで　《写真4》2面は星のパターンが変わる

★みなさんの理想のタイプは？（秋田県本荘市・わたしはわたし12才）……【Dr.D：スリム。編集長：ヨーロピアン。編：セパレート。影：ブラザー。つぐ美：やさしい。……一同：いったいみんな，なにを考えてんの!!】

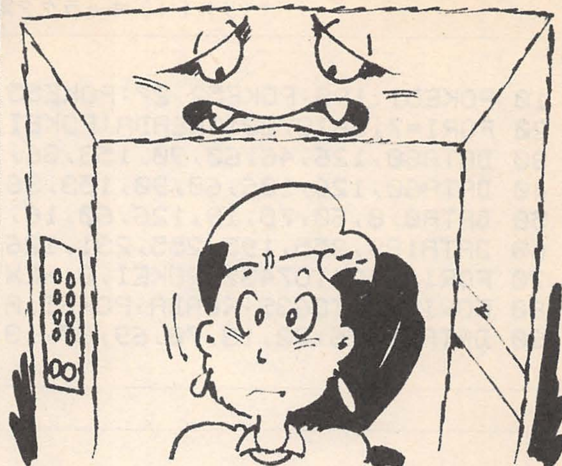
```
10 WIPE:CONSOLE 40:CURSOR OFF :DEF INT A-Z:DIM A(63),G(19,10)
20 DIM NX(100),NY(100),TF(2),TX(2),TY(2):GOSUB *MACHINE:GOSUB 980
30 DEF FNA(X,Y)=GPOINT(X*16+15,Y*16+39)
40 PN=3:R=1:SC=0
50 GOSUB 1250:GOSUB *GAMEN:CCOLOR 7,0:CCLEAR 3,22:TN=0:Z=1:BS=0:PF=0
60 '  WAKE-UP
70 CCOLOR 7,0:HL=G(X+(X>0),Y):HR=G(X-(X<19),Y):A$=INKEY$(2)
80 IF (HL=1 OR HL=2) AND A$="z" THEN 160
90 IF (HR=0 OR HR>2) OR A$<>"x" THEN 220
100 _PATTERN(7,X,Y):PRINT (X*2+2,Y*2+3);WR$;:BEEP:PRINT ER$;
110 SC=SC+HR*10:G(X+1,Y)=3:A=-(HR=1)*3-(HR=2)*6:_PATTERN(9,X,Y)
120 _PATTERN(A,X+1,Y):SN=SN-1:IF SN=0 THEN *RCLEAR
130 IF HR=1 THEN 220 ELSE IF PF=1 THEN _PATTERN(3,PFX,PFY)
140 PFX=X+1:PFY=Y:PFC=20:PF=1:GOTO 300
150 ' WAKE-UP LEFT
160 _PATTERN(8,X,Y):PRINT (X*2-2,Y*2+3);WL$;:BEEP:PRINT ER$;
170 SC=SC+HL*10:G(X-1,Y)=3:A=-(HL=1)*3-(HL=2)*6:_PATTERN(9,X,Y)
180 _PATTERN(A,X-1,Y):SN=SN-1:IF SN=0 THEN *RCLEAR
190 IF HL=1 THEN 220 ELSE IF PF=1 THEN _PATTERN(3,PFX,PFY)
200 PFX=X-1:PFY=Y:PFC=20:PF=1:GOTO 300
210 '  MOVE
220 A=PADDLE(0):DX=(A=3)*(X<19)-(A=7)*(X>0):DY=(A=5)*(Y<10)-(A=1)*(Y>0)
230 A=G(X+DX,Y+DY):IF A=4 OR A=0 THEN 260 ELSE IF PF=0 OR A=5 THEN 300
240 BS=BS+1:G(X+DX,Y+DY)=4:SN=SN+(A<3)
250 IF PFX=X+DX AND PFY=Y+DY THEN PF=0:PFC=0
260 _PATTERN(G(X,Y),X,Y):X=X+DX:Y=Y+DY:F=FNA(X,Y):_PATTERN(9,X,Y)
270 IF BS=4 THEN *OVER  ELSE IF SN=0 THEN *RCLEAR
280 IF F<>10 THEN 310
290 IF PF=0 THEN *DEATH ELSE GOSUB *EAT
300 '  ﾃﾞﾋﾞﾗｰ ﾙｰﾁﾝ
310 IF TF(Z)=0 THEN 390
320 U=TX(Z):V=TY(Z)
330 IF IRND(1)=0 THEN DX=SGN(X-U):DY=IRND(1)*2-1:GOTO 350
340 DY=SGN(Y-V):DX=IRND(1)*2-1
350 IF U+DX=-1 OR U+DX=20 OR V+DY=-1 OR V+DY=11 OR DX*DY=0 THEN DX=0:DY=0
360 A=G(U+DX,V+DY):IF A>0 AND A<4 THEN DX=0:DY=0
370 _PATTERN(G(U,V),U,V):TX(Z)=U+DX:TY(Z)=V+DY
380 _PATTERN(10,TX(Z),TY(Z)):Z=(Z=2)+2
390 '  ﾃﾞﾋﾞﾗｰ ﾊｯｾｲ
400 IF TN>1 THEN 430 ELSE IF TF(1)=0 THEN N=1 ELSE N=2
410 TF(N)=1:A=INT(RND(1)*NN+1):TX(N)=NX(A):TY(N)=NY(A)
420 _PATTERN(10,TX(N),TY(N)):TN=TN+1
430 IF FNA(X,Y)<>10 THEN 440 ELSE IF PF=0 THEN *DEATH ELSE GOSUB *EAT
440 IF PF=1 THEN PFC=PFC-1:IF PFC=0 THEN PF=0:PFC=0:_PATTERN(3,PFX,PFY)
450 CCOLOR 6,3:PRINT (7,1);USING "#####",SC:PRINT (31,1);BS;" poo ";PN;:GOTO 7
0
460 *RCLEAR:SC=SC+R*500:R=R+1+(R=4)*4:GOTO 50
470 *DEATH :BEEP:BEEP:PN=PN-1:_PATTERN(10,X,Y):PAUSE 10 :IF PN>0 THEN 50
480 *OVER  :BOXF(104,104)-(216,119),4:IF HSC<SC THEN HSC=SC
490 CCOLOR 6,3  PRINT (18,1);USING "#####";HSC
500 CCOLOR 7,0:PRINT (13,13);"  GAME  OVER  ":PRINT TAB(13);"TRY AGAIN  Y/N"
510 A$=INKEY$(2):IF A$="y" THEN 40 ELSE IF A$="n" THEN WIPE:END ELSE 510
520 *EAT:A=0:IF X=TX(1) AND Y=TY(1) AND TF(1)=1 THEN TF(1)=0:TN=TN-1:BEEP:A=1
530 B=0:IF X=TX(2) AND Y=TY(2) AND TF(2)=1 THEN TF(2)=0:TN=TN-1:BEEP:B=1
540 SC=SC+(A+B)*200:_PATTERN(9,X,Y):RETURN
550 DATA     0000D0000000D0000000000D000000D000000000DD0000DD00000000DD0000DD000000
00DDD00DDD00000000DDDDDDD0000DDDDDDDDDDDDDDCDDDDCDDDDCDDDDC' ﾈﾑﾘﾎﾞｼ   1
560 DATA     DDD0DDCCCDD0DDDD000DDDDDDD000D0000DDDDDDDD0000D000DDDDDDDD000DDD
00DDDDDDDD00DDDD0000DDDD0000DDDD0000DD0000DDDDD0000000000DDD' ﾈﾑﾘﾎﾞｼ   2
570 DATA     0000B000000600000000B000000600000000BB000060000000006B00006600000
006BB006660000000066BB6666000BBBB666B6666666666BB66666666666' ｽﾀｰ      1
580 DATA     BBB0666666660666B000666B666600060000666B6666000B000666B6666006BB
0066666BBB00666B000066BB0000666BB00006B000066B66B0000000006BB' ｽﾀｰ      2
590 DATA     0000000000000000000DC00000D00000000DCC0000D000000000DDC000000000
00CDC0000D00000000DC000DCD0000DC000DDDDC0DDDCC0000DDDDDCDDCD' ﾎｼ ﾉ ｶｹﾗ 1
600 DATA     0000DDDCDDC000DD0000DC00DD00000D0000DC0000000000DC00DDCD0DDC0000DD
C00000DDDC0000DDC0000D0DC000DCDDC0000C0000DDD00DC00000000DDDC' ﾎｼ ﾉ ｶｹﾗ 2
610 DATA     00000000000000000004B400B4B0000A000B4B4B400044A004B4B4B004BB4
A0B4B4B404B44A404B4B4B0B4BB4A4B4B4B4B4B44B4A4B4B4B4B4B' ﾃﾞﾋﾞﾗｰｽﾀｰ1
620 DATA     B4A4B4B4B4B4B44B4A4B4B4B4B4BB4A0B4B4B404B44A404B4B4B0B4BA4
00B4B4B400B440004B4B4B000B0000B4B004B40000000000000000000' ﾃﾞﾋﾞﾗｰｽﾀｰ2
630 DATA     0000B000000600000000B000000600000000BB000060000000006B00006600000
006BB006660000000046BB66440000BBBB646B6466666666BB6466666666666' ｽｰﾊﾟｰｽﾀｰ 1
640 DATA     BBB04666664406666B000666B646600060000646B6466000B000466B6644006BB
0066666BBB00666B000066BB0000666BB00006B000066B66B0000000006BB' ｽｰﾊﾟｰｽﾀｰ 2
650 DATA     00006000666000000000000000000000000EE000EEE0000000EEE0E4EE000007
07EEE0E4EE00007077EEE0EEEE0000777EE070EEE0000777777770077EE00' ﾃﾝｼ ﾐｷﾞ  1
660 DATA     770777777777EE7707077F777777EE770007F7700FFF00777000777777777007077
70777777700007777777777770007777777777770007777077770777000 0' ﾃﾝｼ ﾐｷﾞ  2
670 DATA     00006660006600000000000000000000000EEE000EE0000000EE4E0EEE000000
00EE4E0EEE70700000EEEE0EEE77070000EEE070EE777000EE770077777777' ﾃﾝｼ ﾋﾀﾞﾘ 1
680 DATA     77EE7777777770777EE777777F770707700FFF0077F7000070077777777000700
00777777770777700077777777777700077777777777700007770777707 77' ﾃﾝｼ ﾋﾀﾞﾘ 2
690 DATA     0000666006660000000000000000000000EE0000EE0000000EEE00EEE000000
77E4EEEE4E77000777E4EEEE4E7770777EEEEEEEE7777777EEE77EEE7777' ﾃﾝｼ ﾏｴﾑｷ 1
700 DATA     777777F77F7777777007777FF7777007000077777777000000007EEEEEE7000700
007EEEEEE700770000777777770777000077777777777700007770777777777' ﾃﾝｼ ﾏｴﾑｷ 2
710 DATA     000000000000000000CCC000000000CCCCDC0CC0CC0CC0CDCDD00CCCCCCC00DDCC
00CCCCCCC00CCCCC0CCCCCCCCC0CCC7CC0CCC77CCC0CC7CCC0CC7777CC0CCC' ﾃﾞﾋﾞﾗｰ   1
720 DATA     CCC0C47CC74C0CCCCCC0C4CCCC4C0CCCCC00CCCCCCCC00CCCC004444444400CCC0
004CCCCCC4000CAAA0CCCCCCCC0AAAAAAA000AA000AAAAAAAAA00AAAA00AAAA' ﾃﾞﾋﾞﾗｰ   2
730 DATA 000102040809090 9,8000204088102224,0909090804020100,2422108840200080
740 DATA 9090901020408000,2444081102040001,0080402010909090,0100040211084424
750 DATA 01100010055001000110,01101010000001010110,01010001000010001010
760 DATA 01100000100100000110,00010010000001001000,20010010011001001002
770 DATA 10010010100101001001,00000000011000000000,00101010100101010100
780 DATA 01010101011010101010,00000000000000000000,10,4,4,2,6
790 DATA 00000000000000000000,02101101100110110110,01001001000010010010
800 DATA 01001001011010010010,00000000000000000000,05000000100100000050
810 DATA 00000000000000000000,01001001011010010010,01001001000010010010
820 DATA 01101101100110110120,00000000000000000000,10,10,0,2,4
830 DATA 00000000011000000000,01105100100101100110,01010101010010010010
840 DATA 01010110001001001510,01000100100100100110,01001001010010010010
850 DATA 00010000050000100100 0,00101101101101100100,00000000000000000100
860 DATA 01101101102201101100,00000000000000000000,10,10,3,5,0
870 DATA 00000000000000000000,01100000000000000110,00011000000000011000
880 DATA 00000110000001100000,05000001100110000050,00000000022000000000
890 DATA 05000001100110000050,00000110000001100000,00011000000000011000
900 DATA 01100000000000000110,00000000000000000000,1,5,8,0,8
910 *GAMEN:ON R GOTO 920,930,940,950
920 RESTORE 790:GOTO 960
930 RESTORE 870:GOTO 960
940 RESTORE 830:GOTO 960
950 RESTORE 750
960 GOSUB 1060:FOR I=1 TO 2:TF(I)=0:NEXT :RETURN
970 ' CHARACTER
980 RESTORE 550:FOR K=0 TO 8:FOR I=0 TO 1:READ A$:FOR J=0 TO 31
990 A(J+I*32)=VAL("&h"+MID$(A$,J*4+1,4)):NEXT :NEXT
1000 GPUT(K*16+32,0)-(K*16+47,15),A(0):NEXT :GGET(32,0)-(47,15),A(0)
1010 GPUT(16,0)-(31,15),A(0):ACLEAR 3,22,,0
1020 FOR I=248 TO 255:READ A$:DEF FONT I,A$:NEXT
1030 A$=CHR$(22)+CHR$(22)+CHR$(28):B$=CHR$(22)+CHR$(22)+CHR$(23)
1040 WL$=CHR$(248)+CHR$(249)+A$+CHR$(250)+CHR$(251)+B$:ER$="  "+A$+"  "+B$
1050 WR$=CHR$(255)+CHR$(254)+A$+CHR$(253)+CHR$(252)+B$:RETURN
1060 NN=0:SN=0:FOR J=0 TO 10:READ A$:FOR I=0 TO 19:A=VAL(MID$(A$,I+1,1))
1070 IF A=1 OR A=2 THEN SN=SN+1
1080 IF A=5 THEN NN=NN+1:NX(NN)=I:NY(NN)=J
1090 _PATTERN(A,I,J):G(I,J)=A:NEXT :NEXT
1100 READ X,Y,C1,C2,C3:_PATTERN(9,X,Y):DEF PALETTE 0,C1,C2,C3:RETURN
1110 DATA fe,03,c0,7e,fe,14,d0,87,87,87,6f,26,80,eb,7e,fe,2354
1120 DATA 14,d0,87,87,87,21,e0,81,85,6f,30,01,24,0a,fe,0b,1623
1130 DATA d0,e5,21,00,00,01,40,01,a7,28,04,09,3d,20,fc,c1,1294
1140 DATA 09,d5,d9,e1,cd,41,e0,11,a0,80,19,d9,11,a0,80,19,2035
1150 DATA d9,0e,08,06,08,c5,4c,45,ed,78,23,d9,4c,45,ed,79,1707
1160 DATA 23,d9,c1,10,f0,11,f8,0f,19,d9,11,f8,0f,19,d9,0d,1758
1170 DATA 20,e1,c9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,458
1180 *MACHINE:RESTORE 1110:FOR J=0 TO 6:B=0:FOR I=0 TO 15
1190 READ A$:A=VAL("&h"+A$):POKE &HE000+I+J*16,A:B=B+A:NEXT
1200 READ A:IF A<>B THEN PRINT 10000+J*10;" ｷﾞｮｳ ﾉ data ｶﾞ ﾁｶﾞｯﾃﾏｽ !":STOP
1210 NEXT :PATTERN=&HE000:GCOLOR ,,9:CCOLOR 6,3
1220 PRINT (0,0);"****************************************"
1230 PRINT (0,1);"*score     0  hi      0 broken 0 poo 3 *"
1240 PRINT (0,2);"****************************************":RETURN
1250 CCOLOR 2,3:CCLEAR 3,22:PRINT (17,13);"round ";R:RETURN
10000 REM ------ 1985 2.18 AM 5:00 --------
```


★マイコン編集部のみんな，ガンバレ!!ベーマガなんかに負けるな！えっ，ここはベーマガ編集部!?失礼しやした。（愛媛県西宇和郡・清水幸一12才）……【編集長：いいんだよ，いいんだ……。影：イテテ，なんで私を!!】

THE DEATH'S ROOM

(ザ デスズ ルーム)

鈴木　幸次



エイリアンのうろつく部屋に，ちらばっている宝石を取りまくってください。

★遊びかた

人の移動は，[L]で左，[;]で右です。エレベータの上に乗ると，自動的に上へ上がっていきます。降りたい床の横にきたときにキーを押せば（それ以前に押していても，かまいません），床の上に移れます。

なにもしないと，どんどん上へいってしまいます。すべての宝石を取れば，つぎの面に移ります。

よく考えてエレベータを使わないと，すべての宝石を取ることができないことがあります。そんなときには，[F1]を押せば，その面をもう1度くり返すことができます。

なお，エイリアンのいない面は，ボーナス・ステージです。

人がエイリアンに食われたとき，落下したところがエレベータでないとき，あるいは二つ重なっているエレベータの上に落ちたとき，[F1]を押したときに，それぞれ人が1人減ります。

3人の人がいなくなると，ゲーム・オーバーです。

《第1表》変数表

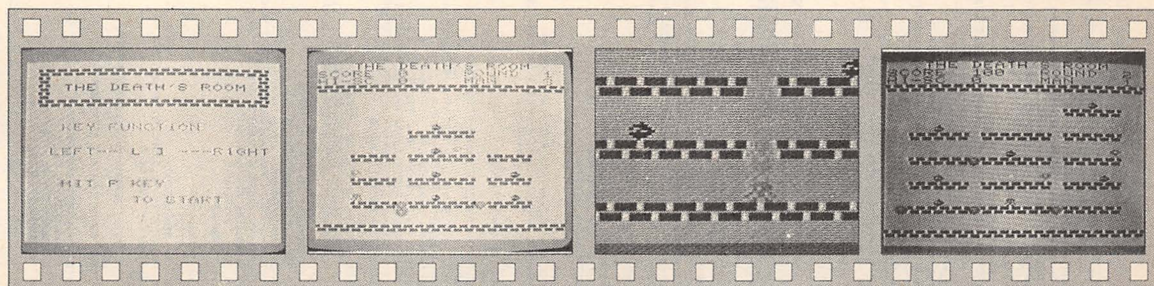
SC	スコア
HI	ハイ・スコア
RU	面数
X，Y	人のXY座標
D	宝石の数
E	エイリアンの数
Z	人の死亡フラグ
LE	エレベータに乗ってるか？
P(I)，Q(I)	I番目のエイリアンのX座標
PQ(I)	エイリアンの存在
L(I)	I番目のエイリアンがエレベータに乗ったか？

CHECKER FLAG

Dr.D：このプログラムの場合，左右に移動するためのキー入力が一番多いのだから，その判定を先にすべきだな。そうすれば，スピード・アップするぞ。

編：410，420行を，400行の前にもってくればいいんですね。

Dr.D：そうだ。ちょっとしたことだが，それが大切なんだ。



《写真1》タイトル画面　《写真2》エイリアンから逃げて宝石を取れ!!　《写真3》おっと，落ちてはダメですよ！　《写真4》2面です。どんどん難しくなる

★影さんのあだ名はワンテク。ワンテンポくるってるからです。（東京都江戸川区・篠宮　誠15才）……【一同：笑うっきゃない，ゲラゲラ!!影：ほんじゃ，編くんはツーテクだ。編：なに，それ？影：意味がないのだ。】

《リスト1》キャラクタ定義のプログラム・リスト

```
10 POKE51,198:POKE52,27:POKE55,198:POKE56,27:CLR
20 FORI=7168TO7231:READA:POKEI,A:NEXT
30 DATA60,126,46,60,90,153,36,102,231,231,231,0,126,126,126,0
40 DATA60,126,106,60,90,153,36,102,62,231,47,254,28,8,20,34
50 DATA0,8,60,78,19,126,60,16,124,231,244,127,56,16,40,68
60 DATA189,255,195,255,231,126,126,24,0,65,34,20,0,36,66,0
70 FORI=7424TO7432:POKEI,0:NEXT
80 FORI=631TO639:READA:POKEI,A:NEXT:POKE198,9
90 DATA67,76,82,13,78,69,87,13,131
```

《リスト2》メイン・プログラムのリスト

```
10 POKE36869,255:POKE36878,15:VR=7680:CR=38400:HJ=0:Y$="■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
:O=36874
20 SC=0:RU=1:MN=3:GOSUB800
30 SS=SC:PRINT"■":READA:PRINT"■■■■■THE DEATH'S ROOM"
40 PRINT"■■SCORE "SC:PRINT"■■HI-SC "HI
50 PRINTLEFT$(Y$,2)SPC(13)"■■ROUND "RU:PRINTLEFT$(Y$,3)SPC(13)"■■MAN   "MN
60 PRINTLEFT$(Y$,4)"■AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA"
70 FORI=1TO5
80 READA:IFA=0THEN100
90 READB:FORJ=ATOB:PRINTLEFT$(Y$,7+(I-1)*3)SPC(J)"■A":NEXT:GOTO80
100 NEXT
110 READD
120 Z$="■D":GOSUB760:Z$="■F":GOSUB760
130 PRINTLEFT$(Y$,22)"■AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA";
140 READA,B:X=A:Y=B:XY=1:POKEVR+X+Y*22,2:POKECR+X+Y*22,4
150 READA:E=A:Z=0:LE=0
160 IFE=0THEN190
170 FORI=1TOE:READA,B:P(I)=A:Q(I)=B:PQ(I)=1:L(I)=0
180 POKEVR+A+B*22,5:POKECR+A+B*22,3:NEXT
190 FORI=1TO600:NEXT
200 IFLE=1THENPOKEO,225:GOTO220
210 POKEO,0
220 IFE=0THEN380
230 FORI=1TOE:IFPQ(I)=0THEN280
240 M=P(I)+Q(I)*22:IF(PEEK(VR+M+PQ(I))<>32)OR(PEEK(VR+M+PQ(I)+22)=32)THEN290
250 POKEVR+M,32:P(I)=P(I)+PQ(I):L(I)=0
260 POKEVR+P(I)+Q(I)*22,4+PQ(I):POKECR+P(I)+Q(I)*22,3
270 IFPEEK(VR+P(I)+Q(I)*22+22)=6THENL(I)=1:M=P(I)+Q(I)*22:GOTO320
280 NEXT:GOTO370
290 IFPEEK(VR+M+PQ(I))=1+XYTHENZ=1:GOTO250
300 IFL(I)=1THEN320
310 PQ(I)=PQ(I)*(-1):GOTO260
320 POKEVR+M+22,32:POKEVR+M,6:POKECR+M,7
330 Q(I)=Q(I)-1:POKEVR+M-22,4+PQ(I):POKECR+M-22,3
340 IFPEEK(VR+M-44)=32THEN280
350 POKEVR+M-22,7:FORJ=1TO10:POKEO,225+J:NEXT:POKEO,0:PQ(I)=0
360 POKEVR+M,32:POKEVR+M-22,6:POKECR+M-22,7:SC=SC+10*RU:GOTO280
370 IFZ=1THEN560
380 N=X+Y*22:IFPEEK(VR+N+22)=32THEN580
390 XX=0:P=PEEK(197):IFP=64THEN430
400 IFP=39THENMN=MN-1:GOTO660
410 IFP=21THENXX=-1:GOTO450
420 IFP=22THENXX=1:GOTO450
430 IFLE=1THEN530
440 GOTO200
450 IF(PEEK(VR+N+22+XX)=32)AND(LE=1)THEN530
460 POKEVR+N,32:X=X+XX:XY=XX:PA=PEEK(VR+N+XX):LE=0
470 POKEVR+N+XX,1+XY:POKECR+N+XX,4
480 POKEO,236:POKEO,0
490 IF(PA=3)OR(PA=5)THEN560
500 IFPA=4THEN640
510 IFPEEK(VR+N+XX+22)=6THENLE=1:GOTO530
520 GOTO200
530 W=X+Y*22:POKEVR+W+22,32:POKEVR+W,6:POKECR+W,7:Y=Y-1
540 POKEVR+W-22,1+XY:POKECR+W-22,4
550 IFPEEK(VR+W-44)=32THEN200
560 FORI=1TO30:POKEO,210+I:NEXT:POKEO,0
570 POKEVR+X+Y*22,7:FORI=1TO100:NEXT:MN=MN-1:GOTO660
580 POKEVR+N,32:Y=Y+1:POKEVR+N+22,1+XY:POKECR+N+22,4:PB=PEEK(VR+N+44)
590 IF(PB<>32)AND(PB<>6)THEN560
600 IFPB<>6THEN200
610 PC=N+66:IFPEEK(VR+PC)<>32THEN560
620 POKEVR+PC,6:POKECR+PC,7:POKEVR+N+22,32
630 Y=Y+1:POKEVR+PC-22,1+XY:POKECR+PC-22,4:LE=1:GOTO200
640 SC=SC+15*RU:D=D-1:IFD>0THEN200
650 FORJ=1TO300:NEXT:RU=RU+1:GOTO780
660 SC=SS:POKEO,0:IFMN=0THEN690
670 RESTORE:IFRU=1THEN30
680 FORJ=1TORU-1:READA:FORK=1TOA:READB:NEXT:NEXT:GOTO30
690 PRINTLEFT$(Y$,7)SPC(6)"■■GAME OVER"
700 PRINT"■■■■■TRY AGAIN?(Y/N)"
710 GETA$:IFA$="Y"THEN740
720 IFA$="N"THENEND
730 GOTO710
740 IFSC>HITHENHI=SC
750 RESTORE:GOTO20
760 READA:IFA=0THENRETURN
770 READB:PRINTLEFT$(Y$,B)SPC(A)Z$:GOTO760
780 IFRU>10THENRU=7:GOTO670
790 GOTO30
800 PRINT"■":PRINT"■■■AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA"
810 PRINT"■■A                   A"
820 PRINT"■■A ■■THE DEATH'S ROOM ■■A"
830 PRINT"■■A                   A"
840 PRINT"■■AAAAAAAAAAAAAAAAAAAA"
850 PRINT"■■■■■■KEY FUNCTION"
860 PRINT"■■■■■■LEFT-- ■L ] ■---RIGHT"
870 PRINT"■■■■■■■HIT ■P ■KEY"
880 PRINT"■"SPC(9)"■■TO START"
890 GETA$:IFA$="P"THENRETURN
895 GOTO890
900 DATA53,0,8,13,0,3,6,8,13,15,18,0,3,6,8,13,15,18,0,3,6
910 DATA8,13,15,18,0,6,10,9,10,12,10,15,10,18,17,15,17,18,0,7,19,7,20
920 DATA14,19,0,3,17,2,13,11,6,14
930 DATA61,15,19,0,2,6,8,13,15,19,0,2,6,8,13,15,19,0
940 DATA2,6,8,13,15,19,0,2,6,8,13,15,19,0,6,4,9,4,15
950 DATA4,18,10,12,17,6,18,15,0,1,19,7,13,7,19,14,19,0
960 DATA10,17,2,11,14,17,11
970 DATA55,2,3,5,10,12,17,0,5,10,12,17,0,5,10,12,17,0,12,17,0,5,10,12,17,0
980 DATA9,2,6,7,6,7,9,7,12,15,6,15,9,15,12,15,15,15,18,0
990 DATA4,19,11,19,18,19,0,7,17,0
1000 DATA61,8,13,0,2,6,8,13,15,19,0,4,6,8,13,15,17,0,2,6
1010 DATA15,19,0,8,13,0,9,10,6,4,9,10,9,17,9,4,12,10,12,17
1020 DATA12,4,15,17,15,0,1,16,20,16,7,19,7,20,14,19,0,11,17,1,9,11
1030 DATA77,1,4,6,14,0,1,4,6,9,11,14,16,19,0,6,9,11,14,16
1040 DATA19,0,11,14,16,19,0,1,4,16,19,0,12,2,6,10,6,2,9,7
1050 DATA9,12,9,19,9,7,12,12,12,19,12,12,15,19,15,2,18,0,5,13
1060 DATA5,19,10,19,15,19,15,20,20,19,0,17,17,2,8,5,17,14
1070 DATA71,2,6,8,13,15,19,0,2,6,8,13,16,19,0,2,6,8,13,15
1080 DATA19,0,8,13,0,2,6,8,13,15,19,0,9,2,6,19,6,2,9,19
1090 DATA9,4,12,17,12,10,15,3,18,18,18,0,1,13,7,13,14,13,20,13
1100 DATA7,19,14,19,0,10,11,2,8,5,13,5
1110 DATA59,0,4,7,9,12,14,17,0,4,7,9,12,14,17,0,4,7,14,17
1120 DATA0,4,7,14,17,0,8,5,9,16,9,5,12,16,12,4,15,16,15,5
1130 DATA18,17,18,0,3,19,8,19,13,19,18,19,0,12,11,2,9,8,9,11
1140 DATA95,8,13,0,2,3,5,6,8,13,15,16,18,19,0,2,3,5,6,8
1150 DATA13,15,16,18,19,0,2,6,8,13,15,19,0,2,6,8,13,15,19,0
1160 DATA16,10,6,9,9,2,12,3,12,5,12,6,12,12,12,15,12,16,12,18
1170 DATA12,19,12,4,15,11,15,17,15,4,18,17,18,0,4,13,17,13,1,19
1180 DATA7,19,14,19,14,20,20,19,0,10,17,2,10,8,11,11
1190 DATA65,15,19,0,2,6,8,13,15,16,18,19,0,2,6,8,9,15,19,0
1200 DATA2,6,11,13,15,19,0,8,13,0,8,4,9,17,6,18,9,4,12,17
1210 DATA12,4,15,11,15,17,15,0,17,10,1,13,20,16,7,19,14,19,0,11
1220 DATA17,2,11,8,9,11
1230 DATA101,2,7,14,19,0,2,3,5,7,9,12,14,16,18,19,0,2,3,5
1240 DATA7,9,12,14,16,18,19,0,2,3,5,7,14,16,18,19,0,2,7,9
1250 DATA12,14,19,0,16,4,6,17,6,6,9,9,9,15,9,3,12,6,12,12
1260 DATA12,15,12,18,12,3,15,6,15,15,15,18,15,6,18,15,18,0,4,16
1270 DATA4,17,17,16,17,17,1,19,8,19,13,19,20,19,0,10,17,2,12,8,9,11
```

PC-1245/51/その他のPC-1250用 **UFP**

ポケコン・アニメ第2弾!! シリーズ Part 1

飛翔

✝使用上の注意
これは決してゲームではありませんっ! はっきりいってデモ・プログラム。見て楽しんでください。でも何ぶんポケコンなので、表現力に欠けるとゆーこともありますが、打ち込んでみてください。

✝使用法
打ち込んだらRUNさせてみて下さい。
もう1度見るときは何かキーを押してください。

飛翔のプログラム・リスト

```
5:"A"Q=127,W=107,E=&F80F,R=E+31,T=Q-1,Y=W+2:WAIT 0:PRINT "":CALL &11E0
10:POKE R,62,Q,99,W,W,123,58
15:FOR I=7 TO 1 STEP -1:POKE E+2,2^I:NEXT I
20:POKE E,0,1,0,1:POKE E,2,0,0,0,2:POKE E,0,0,0,0,0:FOR I=0 TO 30:NEXTI
```

by 荻野隆志

Q.これは、何のアニメのアイ・キャッチをもとにしてつくったでしょうか?

Part2に続く

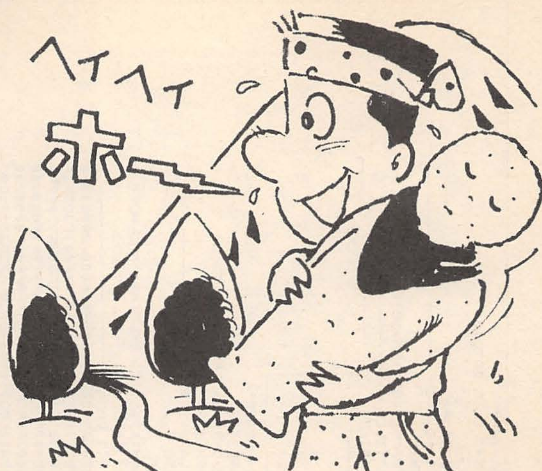
とべUFPよ!!

★5月10日，ボクはベーマガ6月号を買いにいった。売ってなかった。帰りに自転車でこけた。それがどうした？（大阪府大東市・あけた12才）……【影：八百屋に売ってるわけないだろ。編：書いてない。影：どこなのだ？】

X1(G-RAM1)/C/D/ターボ用

ヨサクさん!!

東山 卓也



●STORY

ここ「ド田舎村」に住んでいる木こりのヨサクさん，森の中に散らばっているおじぞうさんを，寺へ返してあげようと運びはじめました。しかし，都会で性格がひねくれた「ツッパリじぞう」が邪魔をするのです。

●PLAY

テン・キーの8246でヨサクさんを動かし，木を切り倒して，じぞうさんの通り道を作ってください。そして，すべてのじぞうさんを寺まで運ぶと，1面クリアです(5面まであります)。

ところが，ツッパリじぞうがあなたを追いかけてきます。ツッパリじぞうにつかまると1人死に，全員死ぬとGAME OVERです(高得点で1人増えます)。

しかし，ツッパリじぞうは木があるところは通れません。

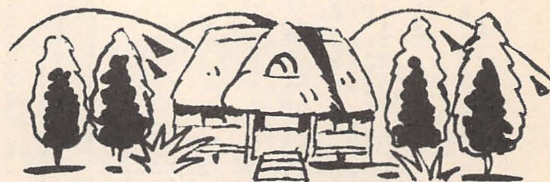
●改造について

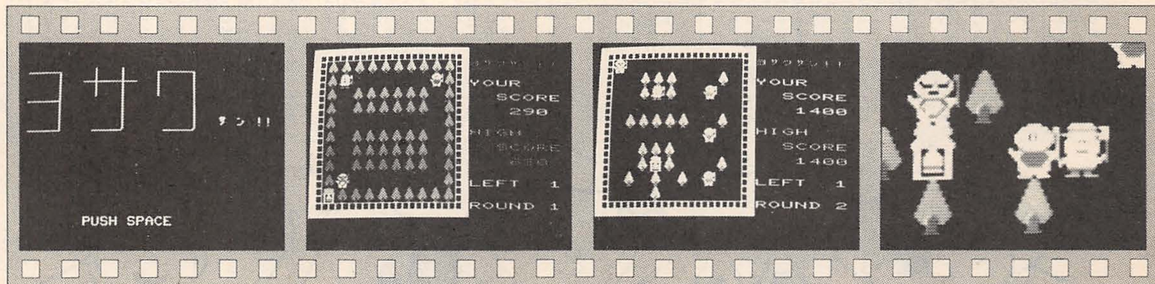
ROUND DATA などをいじってみてください。いろいろ楽しめます(くわしいことはREM文に書いてます)。

CHECKER FLAG

編：リスト中の矢印のだしかたは，POKE &H01A2，&HB7とダイレクトで入力した後，ESCキーを1回押すごとにカーソル・キーを押すとでます。

ただし，ターボの場合は，リスト中の矢印の入るべき座標を指定し間接的に入力する方法（LOCATE×，×：PRINT ＃0，CHR$(&H1C(~F))とする)。もしくは，ターボのシステム・ディスクに登録されたディスク・ユーティリティのシステム・コピー（アプリケーションソフトの説明11ページ，特に13ページからよく読むこと）によって，X1カセットBASICを起動させて行なってください。





《写真1》タイトル画面。スペース・キーで始め

《写真2》よっ！ヨサクさんがんばって。1面目

《写真3》これは，2面目です。5面まであるぞ

《写真4》おじぞうさんをお寺に運ぶヨサクさん

★うちのおばあちゃんは，ハンバーグにこしょうとまちがえてシナモンを入れてしまい，「独特の味ねえ〜」と言って全部食べてしまった。(東京都新宿区・鳥山　希12才)……【影：カレーライスにソースをかけるのならわかる。】

ヨサクさん!!のプログラム・リスト

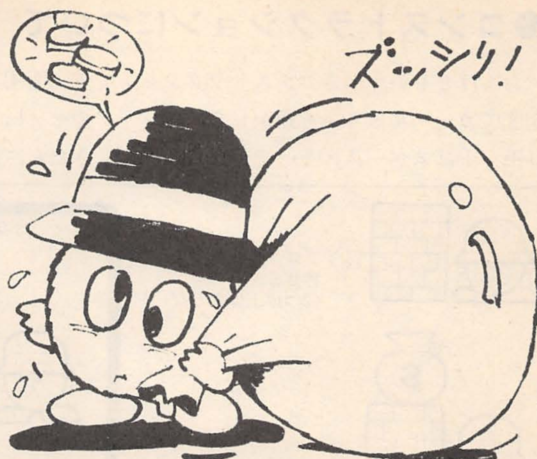
```
10 WIDTH 40:INIT:DIM MA(10,10),NU$(5,10)
20 HI=0:CLICKOFF:GOSUB750:GOTO660
30 ME=1:S=0:L=3:Z=0
35 '────────── ｶﾞﾒﾝ ──────────
40 CLS:T=0:O=0:CGEN:COLOR5:LINE(0,0)-(23,23),"■",B
50 LINE(1,1)-(22,22),"□",B
60 CSIZE2:COLOR2:LOCATE24,2:PRINT#0,"ﾖｻｸｻﾝ!!"
70 COLOR5:LOCATE24,5:PRINT#0,"YOUR"
80 LOCATE28,7:PRINT#0,"SCORE"
90 COLOR4:LOCATE24,12:PRINT#0,"HIGH"
100 LOCATE28,14:PRINT#0,"SCORE"
110 COLOR3:LOCATE24,19:PRINT#0,"LEFT"
120 COLOR6:LOCATE24,22:PRINT#0,"ROUND":CSIZE:COLOR7:CGEN1
130 FOR I=1 TO 10:FOR J=1 TO 10
140 MA(I,J)=VAL(MID$(NU$(ME,J),I,1))
150 IX=I*2:IY=J*2
160 GOSUB230:ON MA(I,J) GOSUB 180,190,200,210,220
170 NEXT:NEXT:GOSUB470:PLAY"O5C1FDD#-CAGRGG#D":GOTO240
180 PRINTR$:RETURN
190 PRINTO$:O=O+1:RETURN
200 PRINTT$:T=T+1:TX(T)=IX:TY(T)=IY:RETURN
210 PRINTY$:X=IX:Y=IY:RETURN
220 PRINTM$:RETURN
230 LOCATE IX,IY:RETURN
235 '────────── ﾖｻｸ MOVE ──────────
240 F=STICK(0)
250 VX=((F=4)-(F=6))*2:VY=((F=8)-(F=2))*2
260 P$=CHARACTER$(X+VX,Y+VY)
270 IF P$="I" THEN 620
280 IF P$="Q" THEN PLAY"O2C0":S=S+10:GOSUB470:GOTO310
290 IF P$="E" THEN 410
300 IF P$<>" " THEN 330
310 LOCATE X,Y:PRINTC$:X=X+VX:Y=Y+VY
320 LOCATE X,Y:PRINTY$
325 '────────── ｵｲｶｹ MOVE ──────────
330 FOR I=1 TO T
340 VX=0:VY=0
350 IF RND>.5 THEN VX=SGN(X-TX(I))*2 ELSE VY=SGN(Y-TY(I))*2
360 P$=CHARACTER$(TX(I)+VX,TY(I)+VY)
370 IF P$="A" THEN GOTO620
380 IF P$<>" " THEN 401
390 LOCATE TX(I),TY(I):PRINTC$:TX(I)=TX(I)+VX:TY(I)=TY(I)+VY
400 LOCATE TX(I),TY(I):PRINTT$
401 NEXT:GOTO240
405 '────────── ｵｼﾞｿﾞｳ ｵｽ ──────────
410 IX=X+VX:IY=Y+VY
420 P$=CHARACTER$(IX+VX,IY+VY)
430 IF P$="M" THEN 550
440 IF P$<>" " THEN 330
450 LOCATE IX,IY:PRINTC$:IX=IX+VX:IY=IY+VY
460 LOCATE IX,IY:PRINTO$:GOTO310
465 '────────── SCORE ﾋｮｳｼﾞ ──────────
470 CSIZE2:CGEN:COLOR5
480 LOCATE28,9:PRINT#0,S
490 IF S=>1000 AND Z=0 THEN Z=1:PLAY"O6A#2-DE#A":L=L+1
500 IF S>HI THEN HI=S
510 COLOR4:LOCATE28,16:PRINT#0,HI
520 COLOR3:LOCATE34,19:PRINT#0,L-1
530 COLOR6:LOCATE34,22:PRINT#0,ME
540 CSIZE:COLOR7:CGEN1:RETURN
550 PLAY"O5C2"
560 LOCATE IX,IY:PRINTC$:LOCATE X,Y:PRINTC$:X=X+VX:Y=Y+VY
570 LOCATE X,Y:PRINTY$
580 O=O-1:R=INT(RND(1)*4)*100:S=S+R:GOSUB470
590 IF O=0 THEN 600 ELSE 240
595 '────────── CLEAR !! ──────────
600 PAUSE5:PLAY"O5C#D2E-HGF-#AF"
610 ME=ME+1:IF ME=6 THEN ME=1 ELSE GOTO40
620 PLAY"O5G2-D#FA#GEF"
630 L=L-1:IF L=0 THEN 640 ELSE 40
635 '────────── GAME OVER ──────────
640 PLAY"O4D2AFE#G-ACEB-DF#E"
650 CGEN:LOCATE7,11:PRINT"GAME OVER":PAUSE10
655 '────────── TITLE ──────────
660 CLS:COLOR5:LOCATE 0,5:PRINT"    ──┐   ╎ ╎   ┌──┐"
670 PRINT"      │ ─┼──┼─  │   │"
680 PRINT"      │  │  │   │   │"
690 PRINT"    ──┤     │       │"
700 PRINT"      │     │       │"
710 PRINT"      │     │       │ ｻﾝ !!"
720 PRINT"    ──┘   ──┘    ──┘"
730 LOCATE 13,20:PRINT"PUSH SPACE"
740 IF STRIG(0) THEN 30 ELSE 740
750 READ S$:DEFCHR$(32)=HEXCHR$(S$):FOR I=65 TO 84
760 READ S$:DEFCHR$(I)=HEXCHR$(S$):NEXT
765 '────────── DATA SET ──────────
770 FOR I=1 TO 10:FOR J=1 TO 5
780 READ NU$(J,I):NEXT:NEXT
790 Y$="AB↓←←CD":O$="EF↓←←GH":T$="IJ↓←←KL":M$="MN↓←←OP"
800 R$="QR↓←←ST":C$="  ↓←←  ":RETURN
805 '────────── PCG DATA ──────────
810 DATA 000000000000000000000000000000000000000000000000
820 DATA 0F1F007F0624363F0F1F007F1F1D0F0000001F001F3D3F3F
830 DATA E0F703FFC748D8F8E0F201FDF270E0000007F303F779F9F9
840 DATA 381F3F3F1F00003E07007FFF9F1F0E00381F7FFF9F000000
850 DATA 38F0F8F8F00000F8C002FEFCF0F0E00039F3FFFDF0000000
860 DATA 030F1F3D3D3F1F8700000E0C0C000318030F1F3D3D3F1C87
870 DATA C0F0F87C7CFCF8E00003E3616101811?C0F3FB7D7DFD79E1
880 DATA F0602010181F0F1E0F1F1F0F07000000F06020101S1F0F1E
890 DATA 0E060408I8F8F078F1F?F9F0E00000000F07050818F8F078
900 DATA 030F1F27303F1C8700000000700000018030F1F27303F1C87
910 DATA C0F0F87484FC38E0000000700000018C0F3FB7585FD39E1
920 DATA F06325131A1C0F1E0F1F1D0F07030000F06325131A1C0F1E
930 DATA 0EC664C89838F078F0F878F0E0C000000FC765C89838F078
940 DATA 00000000000000311F3F3F1F3F7F7F301F3F3F1F3F7F7F31
950 DATA 000000000000008CF8FCFCF8FCFEFE0CF8FCFCF8FCFEFE8C
960 DATA 333737373037303F303030303730303F333737373037303F
970 DATA CCECECEC0CEC0CFC0C0C0C0CEC0C0CFCCCECECEC0CEC0CFC
980 DATA 0000000000000000000000000000000001030307070F0F1F
990 DATA 000000000000000000000000000000000080C0C0E0E0F0F0F8
1000 DATA 0000000000000000000001030303030071F3F3E1C0C000000
1010 DATA 000000000000000000000080C0C0C0C0E0F8FC7C3830000000
1015 '────────── ROUND DATA ──────────
1020 DATA 1111111111,3000000000,3000000003,3000000003,0000000005
1030 DATA 1400000021,0011100010,0001221000,0500010020,0201111020
1040 DATA 1011111101,0014100200,0210000120,0100010210,0010000100
1050 DATA 1011111101,0000000000,0000001100,0010102010,0103302010
1060 DATA 1000000001,0111110010,0000001100,0001000010,0100000010
1070 DATA 1011111101,0000000200,0000111000,0001000010,0100000010
1080 DATA 1011111101,0011100000,0000110000,0010100010,0102042010
1090 DATA 1011111101,0015100010,0000000000,0100010010,0010000100
1100 DATA 1300000001,0101010200,0000540000,0200020410,0201111020
1110 DATA 5111111111,0001000000,0000000000,0000000000,0000000000
1115 '┌────────────────────────────────────────┐
1120 '│ DATA ｦ ｶｴﾙﾄｷ 0 .... ｸｳﾊｸ  1 .... ｷ   2 .... ｵｼﾞｿﾞｳ │
1125 '│               3 .... ｵｲｶｹ  4 .... ﾖｻｸ  5 .... ｵﾃﾗ   │
1130 '│                             ﾆ ｼﾃｸﾀﾞｻｲ !!          │
1135 '└────────────────────────────────────────┘
1140 '
1145 '          Copyright (c)  1985 4.4
1150 '
1155 '           by TaKuya Higashiyama
1160 '
```

★友達のＤＩＧは，終わりの会の最中に，およげタイヤキくんを歌っていた。みんながシーンとなったとき，先生にしかられた。(岐阜県各務原市・Ｘ１の高田くん13才)……【影：編集部終わりの会。えっ？そういう意味じゃない。】

X1(G-RAM1)/C/D/ターボ用

ペコポン
PEKOPON

檜崎　剛



●ストーリー

大泥棒のペコポンは，金貨の袋(ふくろ)をぬすみに，ある屋敷にはいった。するとそこには，たくさんのブロックが迷路のようにおかれているではないか。このブロックを動かしながら，金貨の袋を下の出口まで落とせ！

●遊びかた

テン・キーの[8][2][4][6]で上下左右にペコポンが動きます。これで金貨を下の出口（EXITと書かれているところ）まで運べばいいのですが，実は金貨の袋は押せないのであります。どうやって金貨を動かすかって？ブロックを使うんですよ。ブロックの使いかたは**第1図**に書いたとおりです。

では，このゲームのセールス・ポイントですが，1面目をクリアした人は，つぎの面はどんなんだ！と期待するでしょう。なんとつぎの面は，前の面が終わった状態（クリアしたときのブロックの位置）から始まります。ペコポンと緑のブロックがあったところにも新しく赤ブロックがおかれます。これにより，このゲームの画面数は∞（無限大）なのです！

だから，ブロックを動かすときは慎重に！つぎの面で身動きとれなくなってもしりませんよ。そうそう，もうだめだ！と思ったらスペース・キーを押しましょう。

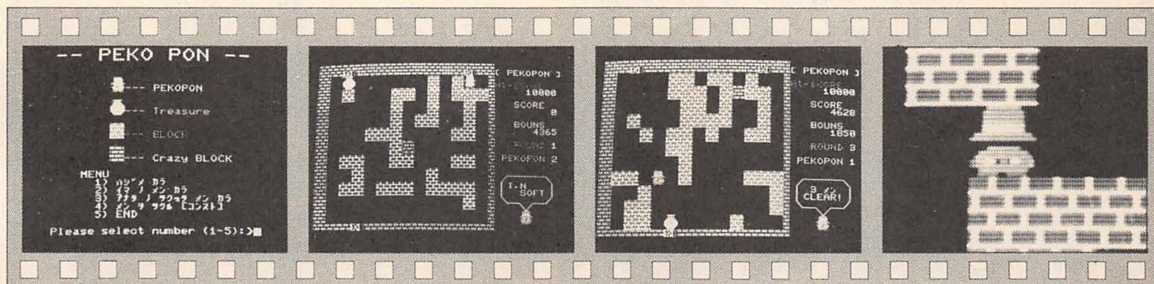
緑ブロックのことですが，こいつは，ペコポンを追いかけてはきませんが，進路をふさいでじゃましたりします。もちろん，つかまったらアウト！その他のアウトは，スペース・キーを押して自滅する，BONUSがなくなったときです。3アウトでGAME OVER！！

CHECKER FLAG

編：最近，思考型ゲームが増えてますね。

Dr.D：うむ，そうだな。どうしてもこの手のゲームは内容が似かよってくるのはしかたのないところかもしれんが，どこに独自のポイントをおくかが問題だな。

編：このゲームは，袋を出口に運ぶのですが，その袋自体は押せないというところがミソですね。つぎの面が，前の面の終わった状態から始まって，無限画面数になっている点とか，よくできてます。



《写真1》タイトル画面。メニュー番号を入力

《写真2》さあペコポンはうまく金貨を運べるか

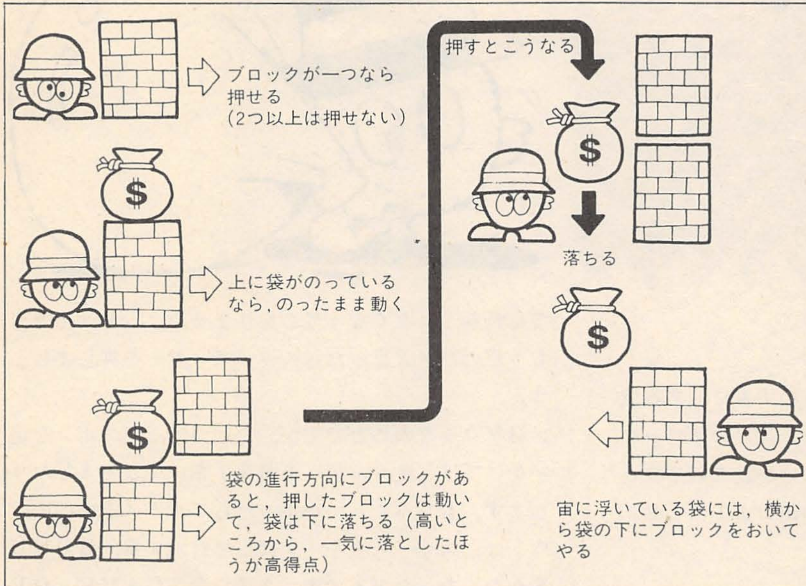
《写真3》ナイスクリア，金貨を出口に運んだぞ

《写真4》アウトになると，ペコポンがつぶれる

★今日，消しゴムを買いに行くと，突然ハイドライドがほしくなり，UCCコーヒーを買って飲んだら，Dr.の寿命が1年のびた。(東京都新宿区・柳の田んぼ12才)……【影：わけのわからない僕の日記シリーズでした。】

●コンストラクションについて

おまけともいうべきコンストラクションです。2 4 6 8でカーソル・キーを動かして，ブロックのセット，リセットはスペース・キーで行ないます。できたら，Zキーを押してください（大文字ですよ）。MENUにもどったら，3を押すと，ゲーム・スタートです。画面データをテープにとることはできないけど，結構楽しめます。



《第1図》ブロックの使いかた

評…いいセンついてーない(一同)

ばんちゃんず.わーるど 1.

つぐ美さん / パーマヘアなのがつぐ美さん / 真一

編さん / まん中わけなのが編さん / 星

影さん / 七三わけなのが影さん / ボケ

編集長さん / オールバックなのが編集長 / 北村

Dr. D / 髪型について話しようがないのがDr.D！ / BANCHA

• Dr.D おこらないで下さい。かるいじょーだんですから。

by おれたち5人はBANCHANS

PEKOPONのプログラム・リスト

```
10 INIT:WIDTH 40:CLS:CLICK OFF:DEFINT A-Z:REPEAT OFF:CLR:HS=10000:DIM SCR$(10),Y
SC$(10),SSC$(10)
20 LOCATE 15,13:COLOR 3:PRINT "ﾁｮｯﾄ ﾏｯﾃﾈ !"
30 '----- ｷｬﾗｸﾀ ｾｯﾃｲ -----
40 FOR I=65 TO 78
50 READ J$
60 DEFCHR$(I)=HEXCHR$(J$)
70 NEXTI
80 READ J$:DEFCHR$(32)=HEXCHR$(J$)
90 CS$=CHR$(31,29,29)
100 PP1$="AB"+CS$+"CD":PP2$="AB"+CS$+"EF":PP3$="  "+CS$+"AB"
110 RB$="GG"+CS$+"GG": GB$="NN"+CS$+"NN"
120 TA$="HI"+CS$+"JK": SP$="  "+CS$+"  "
130 '----- ﾀｲﾄﾙ -----
140 CLS:CSIZE3:COLOR 5,0:PRINT#0 "   -- PEKO PON --  ":CSIZE
150 COLOR 7:CGEN1:LOCATE 14,4:PRINT PP1$:LOCATE 14,7:PRINT TA$
160 LOCATE 14,10:PRINT RB$:LOCATE 14,13:PRINT GB$:CGEN
170 COLOR 6:LOCATE 16,5 :PRINT "--- PEKOPON"
180 COLOR 4:LOCATE 16,8 :PRINT "--- Treasure"
190 COLOR 2:LOCATE 16,11:PRINT "--- BLOCK"
200 COLOR 3:LOCATE 16,14:PRINT "--- Crazy BLOCK"
210 '----- ｾﾚｸﾄ -----
220 LINE (0,16)-(39,24)," ",BF:COLOR7
230 LOCATE 10,16:PRINT "MENU"
240 LOCATE 11,17:PRINT " 1) ﾊｼﾞﾒ ｶﾗ"
250 LOCATE 11,18:PRINT " 2) ｲﾏ ﾉ ﾒﾝ ｶﾗ"
260 LOCATE 11,19:PRINT " 3) ｱﾅﾀ ﾉ ﾂｸｯﾀ ﾒﾝ ｶﾗ"
270 LOCATE 11,20:PRINT " 4) ﾒﾝ ｦ ﾂｸﾙ [ｺﾝｽﾄ]"
280 LOCATE 11,21:PRINT " 5) END"
290 LOCATE 6,23:PRINT "Please select number (1-5):>";
300 KE$=INKEY$(1)
310 IF KE$="1" THEN 380
320 IF KE$="2" THEN 420
330 IF KE$="3" THEN 690
340 IF KE$="4" THEN 1410
350 IF KE$="5" THEN END
360 GOTO 300
370 '----- 1ﾒﾝﾒ ﾉ ﾃﾞｰﾀ -----
380 RESTORE 1870
390 FOR I=0 TO 10
400 READ SCR$(I)
410 NEXT I:GOTO 440
420 IF SCR$(0)="" THEN BEEP:GOTO 300 ELSE GOTO 450
430 '----- ﾍﾝｽｳ ｼｮｷｶ -----
440 ME=1:EX=1
450 PP=3:SC=0
460 X1=24:Y1=2:BX=4:BY=2:CX=14:CY=12:BNS=5000
470 '----- ｶﾞﾒﾝ ｦ ｶｸ -----
480 CGEN:GRAPH 0,0:CLS:COLOR3:LOCATE15,10:PRINT "ROUND ";ME:GRAPH 0,1:CLS
490 COLOR 7:CGEN1:LINE(1,1)-(28,24),"N",B:LINE(0,0)-(28,24),"N",B:LOCATE 33,22:P
RINT PP1$:CGEN
500 COLOR 5:LOCATE 29,1:PRINT "[ PEKOPON ]"
510 COLOR 2:LOCATE 29,3:PRINT "HI-SCORE"
520 COLOR 3:LOCATE 32,6:PRINT "SCORE"
530 COLOR 5:LOCATE 32,9:PRINT "BOUNS"
540 COLOR 4:LOCATE 32,12:PRINT "ROUND"
550 COLOR 6:LOCATE 30,14:PRINT "PEKOPON"
560 COLOR 7:LOCATE 30,17:PRINT "/";:CREV1:PRINT "[redacted]";:CREV:PRINT"\"
570 LOCATE 30,18:PRINT "| T.N    |"
580 LOCATE 30,19:PRINT "|  SOFT |"
590 LOCATE 30,20:PRINT "\__   __/"
600 LOCATE 33,21:PRINT "\/"
```

★ある日のこと，インベーダーは自分のファッションのださささに気づき，ころもがえをし，リターンオブザインベーダーになりました。（東京都新宿区・**寺島徳史12才**）……【**編集長：私も昔はベスト・ドレッサーと呼ばれたものよ。**】

```
610 FOR I=0 TO 10:FOR J=1 TO 13
620 CGEN1:LOCATE J*2,I*2+2
630 IF MID$(SCR$(I),J,1)="1" THEN PRINT RB$ ELSE PRINT SP$
640 NEXT J,I
650 LOCATE 4,1:PRINT "LM":LOCATE 24,1:PRINT "LM"
660 IF EX>9 THEN EX=EX-9
670 LOCATE EX*2+4,24:PRINT "LM";
680 GRAPH1,1:TEMPO 200:PLAY"V1504+C5A+D3+CAF#A5+C3R+D7+C3+D#A+CA#AGAF3GAF5:V1504
R9R705+C1BAGFEDCR904F3GA":GOTO 720
690 IF YSC$(0)="" THEN BEEP:GOTO 300
700 FOR I=0 TO 10 :SCR$(I)=YSC$(I): NEXTI :GOTO 440
710 ' ----- ﾒｲﾝ -----
720 TEMPO 800:CGEN:LOCATE 32,4:PRINT USING"#######";HS
730 LOCATE 32,7:PRINT USING"#######";SC
740 LOCATE 35,10:PRINT USING"####";BNS
750 LOCATE 37,12:PRINT USING"##";ME
760 LOCATE 37,14:PRINT USING"##";PP-1
770 CGEN1:LOCATE X1,Y1:PRINT PP1$
780 LOCATE BX,BY:PRINT TA$
790 LOCATE CX,CY:PRINT GB$
800 S=STICK(0)
810 IF STRIG(0) THEN 1140
820 IF S<>0 THEN 840
830 BNS=BNS-5:IF BNS=<-5 OR (X1=CX AND Y1=CY) THEN 1140 ELSE 720
840 X2=X1+2*((S=4)-(S=6))
850 Y2=Y1-2*((S=2)-(S=8))
860 IF SCRN$(X2,Y2,1)=" " THEN 980
870 IF SCRN$(X2,Y2,1)<>"G" THEN 830
880 X3=X2+2*((S=4)-(S=6))
890 Y3=Y2-2*((S=2)-(S=8))
900 IF SCRN$(X3,Y3,1)<>" " THEN 830
910 Y4=Y3-2
920 IF SCRN$(X2,Y4,1)="H" THEN 940
930 LOCATE X3,Y3:PRINT RB$:SC=SC+10:PLAY"O4#D0D":GOTO980
940 X4=X2+2*((S=4)-(S=6))
950 IF SCRN$(X4,Y4,1)<>" " THEN 1040
960 LOCATE X2,Y4:PRINT SP$
970 BX=X4:BY=Y4:GOTO 930
980 LOCATE X1,Y1:PRINT SP$
990 X1=X2:Y1=Y2:PLAY"O5C0D"
1000 CX2=CX+2*((S=6)-(S=4))
1010 CY2=CY-2*((S=8)-(S=2))
1020 IF SCRN$(CX2,CY2,1)=" " THEN LOCATE CX,CY:PRINT SP$:CX=CX2:CY=CY2:PLAY"O3C0
D"
1030 GOTO 830
1040 LOCATE X3,Y3:PRINT RB$:SC=SC+10
1050 LOCATE X2,Y2:PRINT PP1$:SC1=1
1060 FOR I=0 TO 1
1070 LOCATE BX,BY:PRINT SP$
1080 BY=BY+1
1090 LOCATE BX,BY:PRINT TA$
1100 PLAY"O5G1ED":NEXTI
1110 SC1=SC1*2:IF SCRN$(BX,BY+2,1)=" " THEN 1060
1120 SC=SC+SC1:IF SCRN$(BX,BY+2,1)<>"L" THEN 980 ELSE GOTO 1230
1130 '----- GIVE UP -----
1140 LOCATE X1,Y1:PRINT PP2$:TEMPO200:PLAY"O4#D3DC+CG#A#GDGF#DD5":LOCATE X1,Y1:P
RINT PP3$:PLAY"C"
1150 PP=PP-1:IF PP<1 THEN 1180
1160 GOTO 460
1170 '----- GAME OVER -----
1180 PAUSE 10:TEMPO 100:PLAY"O4G3A1+C4A3G1A3R1G3A1+C4A3G1A3R1G3A1+C4A3+C1A3G1E3A
1G5R3A1G3A1G3A2+C5+C5"
1190 IF SC>HS THEN HS=SC
1200 COLOR2:CGEN:CSIZE3:LOCATE 0,0:PRINT#0 "---- GAME OVER ---- ":CSIZE
1210 GOTO 220
1220 '----- ﾒﾝ ｸﾘｱ -----
1230 PAUSE 5:TEMPO 200:PLAY"O4F4G1A4G1F4E1F4G1F5C-F"
1240 CGEN:LOCATE 31,18:PRINT ME;"ﾒﾝ"
1250 LOCATE 31,19:PRINT "CLEAR!"
1260 GOSUB 1320
1270 FOR I=0 TO 10
1280 SCR$(I)=SSC$(I)
1290 NEXT I
1300 ME=ME+1:EX=EX+1:SC=SC+BNS:GOTO 460
1310 '----- ｶﾞﾒﾝ ﾖﾐﾄﾘ -----
1320 FOR I=0 TO 10
1330 SSC$(I)=""
1340 NEXT I
1350 FOR I=0 TO 10
1360 FOR J=1 TO 13
1370 IF SCRN$(J*2,I*2+2,1)=" " OR SCRN$(J*2,I*2+2,1)="H" THEN SSC$(I)=SSC$(I)+"0
" ELSE SSC$(I)=SSC$(I)+"1"
1380 NEXT J,I
1390 RETURN
1400 '----- ｺﾝｽﾄﾗｸｼｮﾝ -----
1410 CLS:CGEN1:LINE(1,1)-(28,24),"N",B:LINE(0,0)-(28,24),"N",B
1420 CGEN:LOCATE 29,1:PRINT "[ｺﾝｽﾄﾗｸｼｮﾝ]"
1430 LOCATE 29,3:PRINT "CURSOR MOVE"
1440 LOCATE 34,5:PRINT "8"
1450 LOCATE 34,6:PRINT "|"
1460 LOCATE 32,7:PRINT "4─┼─6"
1470 LOCATE 34,8:PRINT "|"
1480 LOCATE 34,9:PRINT "2"
1490 LOCATE 29,11:PRINT "/SET"
1500 LOCATE 29,12:PRINT "\RESET"
1510 LOCATE 32,14:PRINT "[space]"
1520 LOCATE 30,16:PRINT "END... [Z]"
1530 X=2:Y=2
1540 CGEN1:LOCATE X,Y
1550 S$=INKEY$(1)
1560 IF S$="Z" THEN 1670
1570 IF S$=" " THEN 1650
1580 X=X+2*((VAL(S$)=4)-(VAL(S$)=6))
1590 Y=Y-2*((VAL(S$)=2)-(VAL(S$)=8))
1600 IF X<2  THEN X=2
1610 IF X>26 THEN X=26
1620 IF Y<2  THEN Y=2
1630 IF Y>22 THEN Y=22
1640 GOTO 1540
1650 IF SCRN$(X,Y,1)=" " THEN PRINT RB$ ELSE PRINT SP$
1660 GOTO 1540
1670 GOSUB 1320:CGEN
1680 FOR I=0 TO 10:YSC$(I)=SSC$(I):NEXT I
1690 BEEP:GOTO 140
1700 '----- ｷｬﾗｸﾀ ﾃﾞｰﾀ -----
1710 DATA 0F1F1F1F00007FFF 000000001F1F0000 000000001F1F0000 :'A
1720 DATA F0F8F8F80000FEFF 00000000F8F80000 00000000F8F80000 :'B
1730 DATA 0006040400000000 0006C44400001E3E 1F3F3D3D3F3F0100 :'C
1740 DATA 0020206000000000 002023620000787C F8BCBCFCFCFC8000 :'D
1750 DATA 000000000C000000 000000008C80003E 000F3F7F7D7F3F00 :'E
1760 DATA 0000000030000000 000000003101007C 00F0FCFEBEFEFC00 :'F
1770 DATA 040404FF404040FF FFFFFFFFFFFFFFFF 040404FF404040FF :'G
1780 DATA 0000000002070A12 1F6F1F6F1D3875ED 1F0F000F1D3875ED :'H
1790 DATA 0000000040E05048 F8F0E0F0B81CCEB7 F8F000F0B81CCEB7 :'I
1800 DATA 0C0702120C070200 F5F8FDED75381D0F F5F8FDED75381D0F :'J
1810 DATA 40E0504850E04000 BF1FAFB7AE1CB8F0 BF1FAFB7AE1CB8F0 :'K
1820 DATA F9C9C9C6F6C9C9F9 F0C0C0C0F0C0C0F0 0909090606090909 :'L
1830 DATA 0000000000000000 FF666666666666F6 F0606060606060F0 :'M
1840 DATA 0000000000000000 0000000000000000 FBFBFB00BFBFBF00 :'N
1850 DATA 0000000000000000 0000000000000000 0000000000000000 :'space
1860 '----- ｼｮｷ ｶﾞﾒﾝ ﾃﾞｰﾀ -----
1870 DATA 0000000010100,0100011010111,0000010010010
1880 DATA 0000010110010,0001110000110,0000010000000
1890 DATA 0110011000110,0010000010000,0110111011110
1900 DATA 0000000000010,0000000000000
```

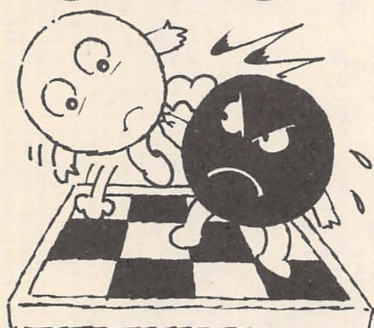
X1

★ファミリーベーシック（C1）で，10　REM　チョウチョウ RETURN として，LISTをとってみると，なぜか，10　REM　チウチウになっている。（神奈川県横浜市・**大原　馨10才**）……【**編：試してみてね。**】

JR-800用

とんでもオセロ!?

浜平　隆志



ゲームのしかた

ベーマが82年10月号のＨＣ－20用「コンピュータ・オセロ」の移植版のつもりでしたが，変なオセロができてしまいました。コンピュータ側のデータを乱数でだしたりして，手を加えてあります。

あそびかたも，普通のオセロとはちがっています。ＲＵＮすると，何台のコンピュータを相手にするか聞いてきます。つまり，簡単すぎるので，自分が１回やるごとにコンピュータが２回やるというぐあいです。

コマは，横方向が[R]，縦方向が[D]で，それぞれ上と左横にある２個のドットが移動するので，すきな座標のところで[RETURN]を押してください。パスは[P]です。両方がパスをするとゲーム終了です。

```
Compu. Othello
Computer
 is thinking!
Com=◆   You=○
```

《写真１》ちょっと変なオセロですが楽しんでね

とんでもオセロ!?のプログラム・リスト

```
10 TITLE"Othello!"
20 KEY0,"W.32,8"+CHR$(13)+"G.30"
+CHR$(13):END
30 DEFINT Q,W,E,R,T,Y,U,I,O,P,A,
S,D,F,G,H,J,K,L,Z,X,C,V,B,N,M
40 REM
50 DIM A(7,7):CLS:GOTO870
60 KK=0:GC=4
70 FOR I=0 TO 7:FOR J=0 TO 7:A(I
,J)=0:NEXTJ,I:CLS
80 REM
90 LOCATE 6,3:PRINT"Com=◆   You=
○";
100 GOSUB1150
110 CC=-1:YK=3:TT=3:GOSUB950:YK=
4:TT=4:GOSUB950:A(3,3)=-1:A(4,3)
=1
120 CC=1:YK=4:TT=3:GOSUB950:YK=3
:TT=4:GOSUB950:A(3,4)=1:A(4,4)=-
1
130 IF SE=1 THEN 370ELSE 290
140 REM
150 X=0:Y=0:Q=Q+1
160 X=(X-8)*SGN(X)+7:Y=(Y-8)*SGN
(Y)+7:GOSUB 1050
170 X=(X+1)*SGN(7-X):Y=(Y+1)*SGN
(7-Y)
180 GOSUB1020
190 GOSUB1110:IF P3$=CHR$(13) TH
EN240
200 IF P3$="R" THEN X=(X+1)*SGN(
7-X):GOTO160
210 IF P3$="D" THEN Y=(Y+1)*SGN(
7-Y):GOTO160
220 IF P3$="P" THEN GOSUB1100:LO
CATE8,2:PRINT"PASS !!":PASS=1:FO
R I=1 TO 1500:NEXT I:GOTO290
230 GOTO160
240 GOSUB1050
250 IF A(X,Y)<>0 THEN KK=0:GOTO2
70
260 KX=X:KY=Y:CC=0:KK=0:K=-1:GOS
UB410
270 IF KK=0 THEN GOSUB 1100:LOCA
TE 10,2:PRINT"ｳﾃﾏｾﾝ !!":GOTO150E
LSE GC=GC+1:IFGC=64THEN360
280 REM
290 Q=Q+1:GOSUB 1090:GOSUB 1100:
LOCATE6,1:PRINT"Computer ":LOCAT
E7,2:PRINT"is thinking!"
300 GOSUB1200
310 READ C,D:IF (C=9)*(D=9) THEN
 GOSUB1100:LOCATE10,2:PRINT"Pass
 !!":IF PASS=1 THEN GC=64:GOTO36
0ELSE GOTO370
320 IF A(C,D)<>0 THEN310
330 KX=C:KY=D
340 KK=0:K=1:CC=1:GOSUB410
350 IF KK=0 THEN 310
360 GC=GC+1:IF GC>=64 THEN GOSUB
1090:GOSUB1100:LOCATE 8,0:PRINT"
Geme end.":FORI=0TO1500:NEXTI:GO
TO680
370 IFQ>W THENQ=0
380 IF Q=0THEN GOSUB 1090:GOSUB1
100:SOUND 25,2:LOCATE 6,1:PRINT"
ｱﾅﾀﾉﾊﾞﾝﾃﾞｽ｡":GOTO390ELSE290
390 PASS=0:GOTO150
400 REM
410 FORAX=-1TO1:FORAY=-1TO1
420 IF(AX=0)*(AY=0)THEN550
430 N=2
440 A=KX+AX*N:B=KY+AY*N
450 IF(A<0)+(A>7)THEN550
460 IF(B<0)+(B>7)THEN550
470 IF(KX+AX<0)+(KX+AX>7)THEN550

480 IF(KY+AY<0)+(KY+AY>7)THEN550

490 IFA(KX+AX*(N-1),KY+AY*(N-1))
<>-KTHEN600
500 IFA(A,B)=K THEN520
510 N=N+1:GOTO440
520 KK=1:FORI=0TON:YK=KX+AX*I:TT
=KY+AY*I:IF CC<> 1THEN Y3=YK:T3=
TT:YK=Y3:TT=T3
530 REM
540 GOSUB950:A(KX+AX*I,KY+AY*I)=
K:NEXT I:YK=KX:TT=KY:GOSUB 950
550 NEXTAY,AX:RETURN
560 REM
570 DATA 0,7,7,0,0,0,7,7,2,2,5,2

580 DATA 2,5,5,5,3,2,4,5,5,4,2,3

590 DATA 5,3,4,2,2,4,3,5,2,0,3,0

600 DATA 4,0,5,0,0,2,0,3,0,4,0,5

610 DATA 7,2,7,3,7,4,2,7,3,7,5,7

620 DATA 2,1,3,1,4,1,5,1,2,6,3,6

630 DATA 4,6,5,6,1,2,1,3,1,4,6,2

640 DATA 6,3,6,4,6,5,1,1,6,6,6,1

650 DATA 1,6,0,1,1,0,6,0,7,1,0,6

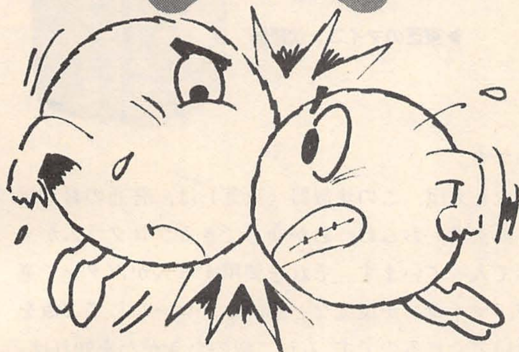
660 DATA 1,7,6,7,7,6,9,9
670 REM
680 GOSUB790
690 PRINTCHR$(&H8):GOSUB1150
700 GN=0:GC=0
710 CC=0:FORI=1TOYO:YK=GN:TT=GC:
GOSUB950:GN=GN+1:IF GN>7 THEN GN
=0:GC=GC+1
720 NEXT I
730 CC=1:FORI=1 TOCO:YK=GN:TT=GC
:GOSUB950:GN=GN+1:IF GN>7 THENGN
=0:GC=GC+1
740 NEXT I
750 LOCATE7,2:PRINTN$:IFN$="ﾋｷﾜｹ
"     THEN760ELSELOCATE11,2:
PRINT" ﾉｶﾁﾃﾞｽ｡";
760 LOCATE10,3:PRINT
     ;CO;:LOCATE18,3:PRINT
         ;YO;
770 LOCATE6,1:PRINT"   Push 'SP'
"
780 IFINKEY$=" "THENCLS:GOTO870E
LSE780
790 CO=0:YO=0:FORI=0TO7:FORJ=0TO
7
800 IF A(I,J)=1THENCO=CO+1:GOTO8
20
810 IF A(I,J)=-1 THEN YO=YO+1
820 NEXT J,I
830 IF CO<YO THEN N$="You":RETUR
N
840 IF CO>YO THEN N$="Com":RETUR
N
850 IF CO=YO THEN N$="ﾋｷﾜｹ"
860 RETURN
870 LOCATE 1,4:PRINT"ﾅﾝﾀﾞｲﾉ ｺﾝﾋﾟ
ｭｰﾀ ﾄ ﾀｲｾﾝｼﾏｽｶｯ!?";:W$=INKEY$(1)
:W=VAL(W$):IF W<=0THEN870
880 Q=0:CLS:LOCATE0,0:PRINT"
"
890 PRINT"
900 PRINT"            ｹﾞｰﾑ"
910 PRINT" ｾﾝﾃ ﾃﾞｽｶｯ!?(Y/N)";
920 SE=0:IF INKEY$="y" THENSE=1:
GOTO 60
930 IF INKEY$="n" THEN Q=Q+1:GOT
O 60
940 GOTO920
950 YK=YK*4:TT=TT*4
960 LINE(YK+1,TT)-(YK+2,TT):LINE
(YK,TT+1)-(YK+3,TT+1)
970 LINE(YK,TT+2)-(YK+3,TT+2):LI
NE(YK+1,TT+3)-(YK+2,TT+3)
980 IFCC=1THEN1000
990 LINE(YK+1,TT+1)-(YK+2,TT+1),
PRESET:LINE(YK+1,TT+2)-(YK+2,TT+
2),PRESET
1000 RETURN
1010 REM
1020 PSET(X*4,0):PSET(X*4+3,0)
1030 PSET(0,Y*4):PSET(0,Y*4+3)
1040 RETURN
1050 PRESET(X*4,0):PRESET(X*4+3,
0)
1060 PRESET(0,Y*4):PRESET(0,Y*4+
3)
1070 RETURN
1080 REM
1090 LOCATE6,1:PRINT"
  ";:RETURN
1100 LOCATE6,2:PRINT"
  ";:RETURN
1110 P3$=INKEY$:IF P3$="" THEN R
ETURN
1120 P1$=INKEY$:IF P1$<>"" THEN
1120
1130 RETURN
1140 REM
1150 FORYK=0TO7:FORTT=0TO7
1160 PSET(YK*4+1,TT*4+1)
1170 NEXT TT,YK
1180 LOCATE 6,0:PRINT"Compu. Oth
ello";
1190 RETURN
1200 S=INT(RND(1)*10)+1
1210 ON S RESTORE 570,580,590,60
0,610,620,630,640,650,660
1220 RETURN
```


★マイコンショウに行ってきたぞ。なんたってよかったのは○ドソンの外人コンパニオン…◎×！★（東京都葛飾区・高橋健一16才）……【編：見た？影：見た見た!!こ～んなのやこ～んなのが!!つぐ美：ボカッ!!何しにいったの!?】

PC-8201用

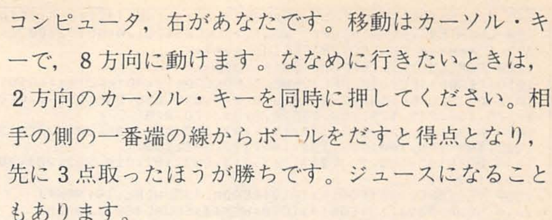
TWIN BALL（ツイン ボール）

和田 吉樹



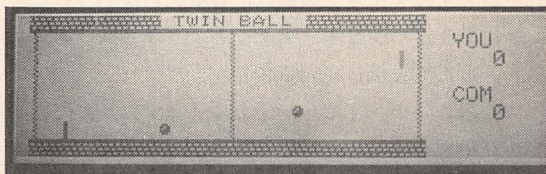
遊びかた

2個のボールを，うまく打ち返してください。左がコンピュータ，右があなたです。移動はカーソル・キーで，8方向に動けます。ななめに行きたいときは，2方向のカーソル・キーを同時に押してください。相手の側の一番端の線からボールをだすと得点となり，先に3点取ったほうが勝ちです。ジュースになることもあります。



ボールを打ち返すと，あなたは1歩下がります。ボールを打っているときにカーソル・キー(上・下・左)を押すことによって，ボールのはね返る方向を少しずつ変えることもできます。

コンピュータは確実に打ち返してくるので，勝つのは無理だと思う人もいるかもしれませんが，そんなことはありません。ボールは2個あるのですから。とにかくあせらずに，2個のボールの間かくをせばめていき，コンピュータ側に同時に2個のボールが入るようにねらってみてください。



《写真1》前後左右に移動して二つのボールを打ち込め！

TWIN BALLのプログラム・リスト

```
5 ' ****** TWIN BALL ******
10 CLEAR256,61970!:DEFINTA-Z:DIMBX(2),BY(2),BH(2):SCREEN0,0:CLS:AD!=61970!:GOSUB
1000
15 S1=0:S2=0
20 PRINT" ";STRING$(30,134):LOCATE1,7:PRINTSTRING$(30,135);:LOCATE11,0:PRINTCHR$
(141);CHR$(137);CHR$(138);CHR$(139);CHR$(140);CHR$(141);CHR$(142);CHR$(143);CHR$
(144);CHR$(144);CHR$(141)
30 FORI=1TO6:LOCATE1,I:PRINTCHR$(136):LOCATE16,I:PRINTCHR$(136):LOCATE30,I:PRINT
CHR$(136):NEXTI
40 LOCATE33,1:PRINT"YOU":LOCATE35,2:PRINTS1:LOCATE33,4:PRINT"COM":LOCATE35,5:PRI
NTS2
45 IFS1=S2ANDS2>1THENLOCATE33,7:PRINTCHR$(27);CHR$(112);"DEUCE";CHR$(27);CHR$(11
3);:SOUND3400,20:SOUND4000,4
46 IFABS(S1-S2)=1ANDS1+S2>4THENLOCATE33,7:PRINTCHR$(27);CHR$(112);"ADVAN";CHR$(2
7);CHR$(113);:SOUND2700,5:SOUND3800,5:SOUND4200,5
47 IFS1-S2>1ANDS1>2THENW$="YOU":GOTO900
48 IFS2-S1>1ANDS2>2THENW$="COM":GOTO900
50 BX(1)=16:BX(2)=16:BY(1)=3:BY(2)=4:BH(1)=11:BH(2)=4:LX=3:LY=3:RX=28:RY=4
60 ' ****** BALL MOVE ******
70 FORI=1TO2:LOCATEBX(I),BY(I):PRINTCHR$(131):NEXTI
80 FORI=1TO2
85 IFBX(I)>29THENI=2:K=4:NEXTI:GOTO810
86 IFBX(I)<2THENI=2:K=3:NEXTI:GOTO810
90 IFBX(I)=LX+1ANDBY(I)=LYTHENBH(I)=INT(RND(1)*7+1)
100 IFBX(I)=RX-1ANDABS(BY(I)-RY)<2THENGOSUB510
110 IFBY(I)<2ANDBH(I)<4ORBY(I)>5ANDBH(I)>4ANDBH(I)<8THENBH(I)=8-BH(I)
120 IFBY(I)<2ANDBH(I)>11ORBY(I)>5ANDBH(I)>7ANDBH(I)<11THENBH(I)=22-BH(I)
130 LOCATEBX(I),BY(I):PRINT" ";:IFBX(I)=16THENPRINTCHR$(29);CHR$(136)
140 ONBH(I)GOSUB600,610,620,630,640,650,660,670,680,690,700,710,720,730
150 LOCATEBX(I),BY(I):PRINTCHR$(131):NEXTI
152 ' ****** COM MOVE ******
155 LOCATELX,LY:PRINT" "
160 IFBX(1)>BX(2)THENLY=LY-(BY(2)>LY)+(BY(2)<LY)
170 IFBX(1)<BX(2)THENLY=LY-(BY(1)>LY)+(BY(1)<LY)
180 LOCATELX,LY:PRINTCHR$(132)
190 ' ****** PLAYER MOVE ******
200 LOCATERX,RY:PRINT" ":K=(BX(1)=RX-1ANDABS(BY(1)-RY)<2ORBX(2)=RX-1ANDABS(BY(2)
-RY)<2)
210 RX=RX-(RX<29AND(PEEK(65109!)AND8)>0)+(RX>17AND(PEEK(65109!)AND4)>0ANDK=0)
220 RY=RY-(RY<6AND(PEEK(65109!)AND2)>0)+(RY>1AND(PEEK(65109!)AND1)>0ANDK=0)
230 LOCATERX,RY:PRINTCHR$(133)
240 GOTO80
500 ' ****** PLAYER SHOT ******
510 BH(I)=15-BH(I):IFPEEK(65109!)AND4ORPEEK(65109!)AND8THENBH(I)=11
520 BH(I)=BH(I)-((PEEK(65109!)AND1)>0ANDBH(I)<14)+((PEEK(65109!)AND2)>0ANDBH(I)>
8)
530 RX=RX-(RX<29):LOCATERX+(RX<30),RY:PRINT" ":SOUND2222,2:RETURN
600 BX(I)=BX(I)+(BY(I)MOD2):BY(I)=BY(I)-1:RETURN
610 BX(I)=BX(I)+1:BY(I)=BY(I)-1:RETURN
620 BX(I)=BX(I)+1:BY(I)=BY(I)-(BX(I)MOD2):RETURN
630 BX(I)=BX(I)+1:RETURN
640 BX(I)=BX(I)+1:BY(I)=BY(I)+(BX(I)MOD2):RETURN
650 BX(I)=BX(I)+1:BY(I)=BY(I)+1:RETURN
660 BX(I)=BX(I)+(BY(I)MOD2):BY(I)=BY(I)+1:RETURN
670 BX(I)=BX(I)-(BY(I)MOD2):BY(I)=BY(I)+1:RETURN
680 BX(I)=BX(I)-1:BY(I)=BY(I)+1:RETURN
690 BX(I)=BX(I)-1:BY(I)=BY(I)+(BX(I)MOD2):RETURN
700 BX(I)=BX(I)-1:RETURN
710 BX(I)=BX(I)-1:BY(I)=BY(I)-(BX(I)MOD2):RETURN
720 BX(I)=BX(I)-1:BY(I)=BY(I)-1:RETURN
730 BX(I)=BX(I)-(BY(I)MOD2):BY(I)=BY(I)-1:RETURN
800 ' ****** OUT ******
810 LOCATE14,4:IFK=3THENPRINT"NICE !":S1=S1+1
830 IFK=4THENPRINT"SORRY !":S2=S2+1
```


★僕の友達のＩ君は，病気でもないのに病院に行きます。看ご婦さんを見るのが好きなんだって。(岩手県二戸市・YOU15才)……【影：では，私も行こう。編集長：本当に病気になるぞ。影：胃かいようになっても，いーかいよー。】

```
840 FORI=1TO3:SOUND3453,30:FORJ=1TO100:NEXTJ,I:CLS:GOTO20
900 LOCATE13,4:PRINTW$;" WON!":POKE65128!,0:GOTO2000
999 ' ****** CHARACTER DEFINE ******
1000 POKE65215!,18:POKE65216!,242
1010 READD:IFD<0THENRETURNELSEPOKEAD!,D:AD!=AD!+1:GOTO1010
1020 DATA28,54,58,62,28,0,0,0,0,0,255,255,255,255,0,0,0,0,245,215,221,245,215,22
1,175,187,235,175,187,235,0,0,85,170,0,0
1030 DATA193,193,223,193,193,192,207,208,206,208,207,192,192,209,223,209,192,192
,223,194,196,200,223,192,192,192,192,192
1040 DATA192,192,223,213,213,213,202,192,220,202,201,202,220,192,192,223,208,208
,208,192,-1
2000 RESTORE2020:FORI=1TO12:READML:SOUNDML,10:NEXTI
2010 SOUND9394,15:FORI=1TO90:NEXTI:SOUND4697,20:END
2020 DATA7456,7032,6269,5918,4968,5586,7032,8368,5586,6269,7032,8368
```

梶原　巧の マイコン もの知り クラブ

《第1回》マイコンがおいしいご飯を炊くってか!?

▶東芝のマイコン炊飯器

マイコンというと，キーボードのついた〝パソコン＝パーソナルコンピュータ〞を思いうかべる人が多いでしょう。このパソコンも，マイコン＝マイクロ・プロセッサーというＩＣ（集積回路）を使った，数多くの〝マイコン機器〞のほんの１種類にすぎないのです。マイコン機器は，皆さんのまわりにたくさんあります。ほら，ＴＶなどで「マイコン制御の～」なんて宣伝しているでしょう？

このコーナーでは，身近なマイコンについて，わかりやすく説明していこうと考えています。

ところで皆さんは，「プログラムとは何か」と聞かれたら何と答えますか？簡単にいえば，プログラムとは「人間がコンピュータに教えた手順表」ということです。コンピュータは，人間の命令がないと動くことができません。ですから，人間がプログラムという手順表をコンピュータに与え，それに従って動作するのです。

今月ご紹介するマイコン炊飯器も，マイコンの中にご飯を炊くためのプログラムがプログラミングされていて，マイコンは温度センサからのデータをもとに，昔からむずかしいとされていた〝おいしいご飯〞を簡単に作ってしまうのです。

炊飯器などのマイコン機器は，すべて工場で作られるときに，ＲＯＭ（読出し専用のメモリＩＣ）の中にプログラムが書き込まれています。炊飯器は，お米を炊くという一つの仕事しかする必要がないので，プログラムの変更は不要です。パソコンのようなキーボードもディスプレイも，まったくいらないのです。

たとえば，この炊飯器（東芝）は，普通のお米以外に玄米，おこわ，おかゆもできるプログラムがすべて入っています。それを使用する人がボタンで選び，マイコンが温度などをコントロールしてご飯を炊いてくれるのです。もしご飯のたきかたを知れば，パソコンを使って「炊飯プログラム」を作ることができます。皆さんもチャレンジしてみては？

◀「はじめチョロチョロ中パッパ，じゅうじゅう吹いたら火をひいて赤子泣くともフタとるな。そこへばば様飛んできて，わらしベ一束くべましてそれでむらしてでき上がり」といわれる炊きかげんを，マイコンが調節

START
タイマが3時間以上セットされてるか？
Yes
No
ひたし炊き
水の量・炊飯量チェック
白米か玄米かおこわかおかゆか？
白米
玄米・おこわ
おかゆ
ヒーター出力600Wのままで白米行程
炊き上げ時にチェックした水量・炊飯量により，2度炊き時間・回数コントロールして２度炊き
終ったか？
鍋温は100°Cか？
ヒーター出力600W
ヒーター出力を300Wにする
玄米かおこわか？
玄米
おこわ
2度炊き・むらし（回数・時間固定）
2度炊き・むらし（回数・温度時間固定）
鍋温100°Cか？
ヒーター出力を300Wにする
6分たったか？
ヒーター出力を150Wにする
24分たったか？
保　温
全電源OFF

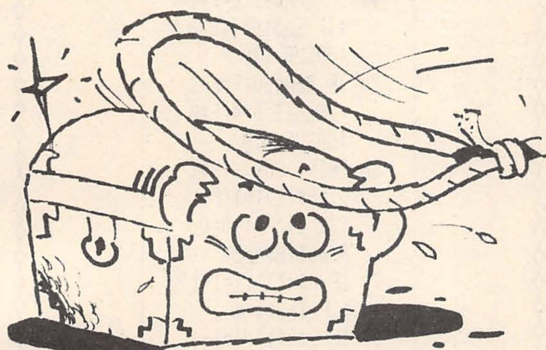
▲炊飯プログラムのフロー・チャート

★コナミ（株）の歌：♪瀬戸は日暮れて～夕な～み，コ～ナ～ミ～♪チャンチャン！（滋賀県甲賀郡・**中村秋久15才**）……【**影**：編集長，ベーマガの歌も考えましょう！♪ベーベーマガマガ，ベー♪どうかな？あれ誰もいないじゃん。】

FX-702P用

ナゲナワ
NAGENAWA

田村　清朗



内容

投げナワを使って，宝を取るゲームです。

遊びかた

MODE 0 F1 0 と押すと始まります。タイトルが表示された後，レベルを聞いてくるので，０～７までの数を入力してください。数が小さいほど，難しくなります。

右に表示される数は，スコアで，左に表示されるのはカウントです。カウントが０になると〝?〟が表示されているところに，宝（＄）か，敵（X）か，爆弾（＊）が表示されます。宝がでたときだけ，1キーで投げナワを投げてください。敵と爆弾がでたときは，3キーを押して，逃げてください。成功すると10点入ります。

その他

敵にナワを投げると，逆につかまります。また，爆弾に投げると，自分（π）のところで，爆発します。

また，だまっているとミスとなり（攻撃されたり，爆発したりする），ゲーム・オーバーになります。

★

NAGENAWAのプログラム・リスト

```
P0: 758 STEPS
 10 WAIT 50:VAC :$=
    " **** NAGENAWA
     **** "
 20 FOR I=1 TO 20:P
    RT MID(I,1);:NE
    XT I
 30 PRT :INP "  LEV
    EL=",L:L=ABS (L
    ):L=INT (L):$="
    $$*X"
 40 A$=MID(INT (RAN
    #*4)+1,1)
 50 PRT CSR 0;"
    ?       π# :";S;
 60 FOR J=3 TO 0 ST
    EP -1:FOR N=0 T
    O 30:NEXT N:PRT
     CSR 0;J;:NEXT
    J
 70 PRT CSR 4;A$;
 80 FOR I=1 TO L:Z$
    =KEY:IF Z$="1"
    THEN 110
 90 IF Z$="3" THEN
    200
100 NEXT I:GOTO 220
110 IF A$="$";GSB 5
    00:GOTO 150
120 IF A$="*";GSB 5
    00:GOTO 160
130 FOR J=9 TO 4 ST
    EP -1:PRT CSR J
    ;"O-";:K=2:NEXT
     J:PRT CSR 4;"X
    ";
140 FOR J=10 TO 5 S
    TEP -1:PRT CSR
    J;"π ";:K=2:NEX
    T J:B=5:GOTO 17
    0
150 PRT CSR 5;"O.K.
    ";:S=S+10:GOTO
    300
160 PRT CSR 10;" *"
    ;:B=11
170 FOR J=0 TO 20:P
    RT CSR B;"<";CS
    R B;">";:NEXT J
180 PRT :$=" *** GA
    ME OVER **** ":
    FOR I=1 TO 20:P
    RT MID(I,1);:NE
    XT I
190 PRT :PRT "SCORE
     IS";S," GOOD-B
    Y !":PRT :END
200 PRT CSR 11;" #π
    ";
210 IF A$≠"$";S=S+1
    0:PRT CSR 6;"O.
    K.";:GOTO 300
215 PRT CSR 6;"NO !
    ";:GSB #1:GOTO
    180
220 IF A$="$" THEN
    215
230 IF A$="X";FOR I
    =5 TO 10:PRT CS
    R I;"-O";:NEXT
    I:B=11:GOTO 140
240 FOR I=0 TO 10:P
    RT CSR 4;"*****
    ***";CSR 4;"
           ";:NEXT I
250 B=11:GOTO 180
300 GSB #1:GOTO 40
500 FOR J=9 TO 4 ST
    EP -1:PRT CSR J
    ;"O-";:K=2:NEXT
     J
510 FOR J=3 TO 9:PR
    T CSR J;" ";A$;
    :K=2:NEXT J
520 RET

P1: 15 STEPS
 10 FOR I=0 TO 50:N
    EXT I:RET
```

```
2  ?         π# : 30
```

《写真１》左のカウントが０になると？の下に何かが

```
0  $ O----π# : 20
```

《写真２》よし！宝だ！今だ，投げナワをえいっ！

★

★ある日，僕はドルアーガの塔に夢中になっていると，となりで，アイスクリームをなめながら見ていた小学生が，突然，「おにいちゃんへたくそー」と言った。（東京都葛飾区・おや？まさか13才）……【影：ぐはーっ！】

PB-100用

RAIN rain

（レイン　レイン）

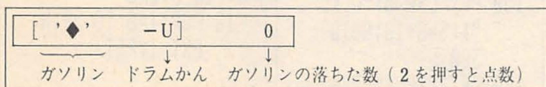
松田　泰守



内　容

あなたは，朝目が覚めるとへんな小屋にいました。しかも，横には皿が1枚と，ドラムかんがあり，何かと思っていると上からガソリンがふりはじめたのです。これはもう皿で受けとめて，ドラムかんに入れなければなりません。

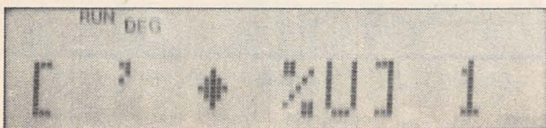
1 3で移動，Zで U（ドラムかん）のとなりに行ってガソリンを入れます。2を押すと点数が表示されます。ガソリンを落とした数が10でGAME　OVER。



《第1図》画面の説明



《写真1》上からガソリンが落ちてきたぞー



《写真2》ドラムかんにガソリンを入れたところ

RAIN rainのプログラム・リスト

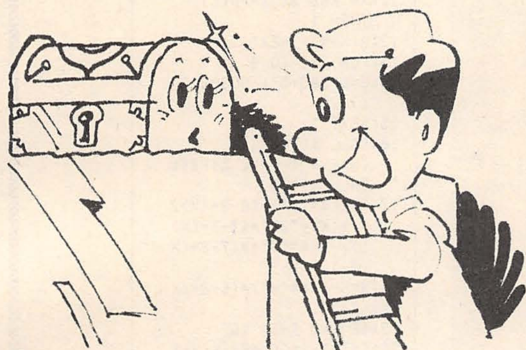
```
P0
  5 VAC
 10 PRINT "RAIN rai
    n"
 20 PRINT "[      U
    ] 0 ";:O=0.95
 25 A$(0)=" ":A$(1)
    ="'":A$(2)="◆":
    D=0:E=0:F=0:I=6
    :J=0:K=0:L=0
 30 IF RAN#≥0;D=D+1
    :IF D≥3;G=2:D=0
    :GOSUB 120
 40 IF RAN#≥0;E=E+1
    :IF E≥3;G=3:E=0
    :GOSUB 120
 50 IF RAN#≥0;F=F+1
    :IF F≥3;G=4:F=0
    :GOSUB 120
 60 PRINT CSR 2;A$(
    D);A$(E);A$(F);
    CSR I;" ";:O=O-
    0.001:H$=KEY
 70 IF H$="3";I=I+1
    :IF I≥6;I=6
 80 IF H$="1";I=I-1
    :IF I≤1;I=1
 90 IF H$="Z";IF I=
    6;PRINT CSR 6;"
    %";:GOSUB 150
 95 IF H$="2";PRINT
     CSR 8;L;:FOR M
    =0 TO 99:NEXT M
    :PRINT CSR 8;"]
    ";
100 PRINT CSR I;"_"
    ;
110 GOTO 30
120 IF I=G;L=L+5:J=
    J+1:K=K-1:IF J>
    3;J=0:K=K+2
125 PRINT CSR G;"$"
    ;:K=K+1:PRINT C
    SR 9;K;
130 IF K≥10 THEN 17
    0
140 RETURN
150 L=L+J*10:J=0:FO
    R M=0 TO 20:NEX
    T M
160 PRINT CSR I;"_"
    ;:RETURN
170 PRINT CSR 0;"GA
    ME OVER","SCORE
    ";L,"PUSH[EXE]K
    EY":GOTO 20
```


★［　　　　］←名前を書こう。ヤッター！君もベーマガに名前が載ったぞー。（大阪市・上田勝也14才）……
【影：あれ？編集長，ペン持ってどうしたんですか？編集長：いや，最近私の名前がでないもんだから。ハハ。】

PB-100+RAMパック用

ロードランド

山田 純司



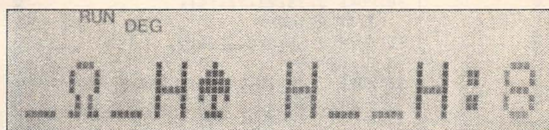
内 容

ポケコン版のロードランナーと考えてください。

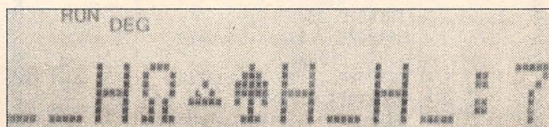
あそびかた

自分は〝♠〟です。[4]で左，[6]で右，[8]で上，[D]でワープです。敵〝Ω〟につかまると自分が1人減ります。全員つかまるとGAME OVERです。

当然のことながら，はしご〝H〟のないところでは，いくら[8]を押しても上へ行きません。何もないところ〝 〟は，下へ落ちていきます。宝〝△〟を面の数＋1個取ると，1面クリアとなります。1/5の確率で宝が〝$〟となってでてきます。これは，スペシャル・ポイントで，自分の数が1人増えます。



《写真1》宝を求めてさまよう♠が君だ！



《写真2》おっ！ 宝だわっしょい。うれしいな

ロードランドのプログラム・リスト

```
P0
 10 PRINT "-Load--Land-";:GOSUB 900
 11 PRINT :PRINT "HI-SCORE";Z;:GOSUB 900
 12 PRINT :PRINT "BY ";A$
 15 D=5:S=0:V=2:R=1
 20 PRINT :PRINT CSR 0;" RAUND ";R;:GOSUB 900
 24 K=0:X=5:T=0:C=0:W=1
 25 Y=INT (RAN#*9):G=INT (RAN#*9):B=INT (RAN#*10)
 30 GOSUB K*10+600:IF W=1 THEN 50
 35 PRINT CSR 0;"-----------";CSR X;"♠";CSR T;"Ω";:FOR I=1 TO 20:NEXT I
 40 PRINT CSR 0;$;CSR X;"♠";CSR T;"Ω";
 50 M$=MID(X+1,1):W=0
 65 IF M$=" ";K=K+1:GOTO 30
 70 IF KEY="4";IF X≧1;X=X-1
 80 IF KEY="6";IF X≦8;X=X+1
 90 IF KEY="8";IF M$="H";K=K-1:GOTO 30
 91 IF KEY="D";PRINT CSR X;"_";:X=INT (RAN#*9):PRINT CSR X;"♠";
 95 IF INT (RAN#*1)=1;IF T<X;T=T+1:GOTO 110
100 T=T+INT (RAN#*3)-1
101 IF T=X THEN 300
110 IF T=-1;T=0
120 IF T≧10;T=9
130 PRINT CSR 0;$;9-K;CSR X;"♠";CSR T;"Ω";CSR 10;":";
140 IF K=Y;PRINT CSR G;"▲";CSR X;"♠";:IF G=X THEN 400
141 IF Y=K;IF B≧9;PRINT CSR G;"$";
150 GOTO 50
300 IF X=0;X=1
301 IF X=11;X=10
302 FOR I=1 TO 5:PRINT CSR X-1;"(*)";CSR X-1;"←+→";:NEXT I
310 D=D-1:IF D>0;PRINT :PRINT " LEFT =";D;:GOSUB 900:GOTO 20
320 GOTO 910
400 FOR I=0 TO 5:PRINT CSR X;"♠";:PRINT CSR X;"_";:NEXT I
405 IF B≧9;PRINT CSR 0;"SPESHL POINT";:GOSUB 900:GOTO 500
410 S=S+10:C=C+1:IF C<V THEN 25
420 PRINT CSR 0;" CLEAR !! ";:R=R+1:V=V+1:GOSUB 900
430 P=INT (RAN#*5)*100+500:PRINT :PRINT CSR 0;"BONUS";P;:GOSUB 900
440 S=S+1:GOTO 20
500 PRINT :PRINT CSR 0;" MAN";D;"+1";:GOSUB 900:D=D+1:GOTO 25
600 $="____ __ __":RETURN
610 $="_H_H_ H__H":RETURN
620 $="__H  _H_H_":RETURN
630 $="H_ __ _H__":RETURN
640 $=" H__ ___H_":RETURN
650 $="_H_ _HH _H":RETURN
660 $="__H_H ___H":RETURN
670 $="H_ H __H__":RETURN
680 $="_H_H____H_":RETURN
900 FOR I=1 TO 99:NEXT I:RETURN
910 PRINT :PRINT "**GAME*OVER*";:GOSUB 900:PRINT "SCORE ";S
920 IF S>Z;Z=S:INPUT "YOUR NAME",A$
930 GOTO 10
```

★転校してきた僕は，「オレ，ＭＳＸ持ってんだぞ」と言ってやった。すると，「オレなんかＰＣ－8801持ってんだぞ」という声。思わず，「外行こー」。（東京都豊島区・北脇元洋９才）……【編：ＭＳＸだってりっぱだよー。】

PC-1245/51用

チェンジ・パズル

水上　秀樹



ゲームの説明

簡単なパズル・ゲームです。RUNするとタイトルが表示され，しばらくすると1～7までの数字とモンスターが現われます。あなたはモンスターを操つり，左右の数字と位置を交換しながら，数字の配置を「1 2 3 4 5 6 7」にしてください(このときモンスターは，右はしにいなければなりません)。

キー操作についてですが，1で左に2番目の数字，2で左どなりの数字，3で右どなりの数字，＊で右の2番目の数字へと位置が変わります。操作する回数が増すごとに，画面右に表示される「PCUC」の文字が少しずつ消えていきます。この文字が全部消えるまえに，パズルを完成させなければなりません。

PCUCというのは，僕の入会しているポケコン・クラブのことです。



《写真1》頭を使うパズル・ゲーム



《写真2》やっとここまでできたけど，時間が…

チェンジ・パズルのプログラム・リスト

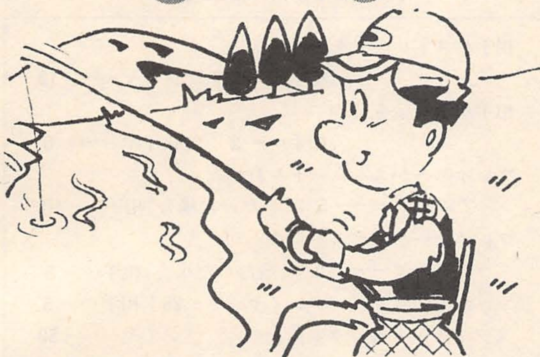
```
 1:"A" CLEAR : RANDOM
 2:WAIT 120: BEEP 1:
   PRINT " CHANGE PUZZL
   E!"
 3:PRINT "     BY H.M":
   R= RND 3: WAIT 0:
   PRINT ""
 4:POKE &F837,127,121,9
   ,9,15
 5:POKE &F86D,65,65,65,
   121,127,127,64,64,12
   0,127,65,65,65,121,1
   27
 6:CALL &11E0
 7:FOR I=2 TO 9
 8:POKE &F800+5I,127,12
   7,127,127,127
 9:NEXT I
10:FOR I=1 TO 7
11:X= RND 8: IF A(X)
   THEN 11
12:A(X)=I: NEXT I
13:FOR I=1 TO 8
14:J=&F805+5I: GOSUB A(
   I)+28
15:NEXT I
16:CALL &1D0D:K$=
   INKEY$ : CALL &1FB1:
   CALL &11E0
17:S=(K$="1")*(6-8*(X>2
   ))+(K$="2")*(7-8*(X>
   1))-(K$="3")*(7-8*(X
   <8))
18:S=S-(K$="*")*(6-8*(X
   <7))
19:IF S=0 THEN 16
20:T=T+1,I=A(X+S),A(X+S
   )=A(X)
21:A(X)=I,J=&F805+5X:
   GOSUB A(X)+28:X=X+S
22:J=&F805+5X: GOSUB A(
   X)+28: IF .5T= INT .
   5T POKE &F881-&4B*(T
   <=10)+.5T-T*(T>10),0
23:IF G=6 IF F=5 IF E=4
   IF D=3 IF C=2 IF B
   WAIT 120: BEEP 3:
   PRINT " GOOD! ";
   STR$ T;" KAI!!":
   GOTO 26
24:IF T<40 THEN 16
25:WAIT 120: BEEP 2:
   PRINT "   GAME OVER!
   "
26:INPUT " AGAIN (Y/N)?
    ";N$: IF N$="Y"
   THEN 1
27:END
28:POKE J,0,0,120,127,0
   : RETURN
29:POKE J,121,121,73,73
   ,79: RETURN
30:POKE J,73,73,73,121,
   127: RETURN
31:POKE J,15,8,8,120,12
   7: RETURN
32:POKE J,79,73,73,121,
   121: RETURN
33:POKE J,127,121,73,73
   ,121: RETURN
34:POKE J,7,1,1,121,127
   : RETURN
35:GOTO 35+R
36:POKE J,92,54,95,54,9
   2: RETURN
37:POKE J,125,55,108,55
   ,125: RETURN
38:POKE J,126,55,127,55
   ,126: RETURN
```


★キリストがいいました。「さっき，リストにバグがあったよ」。(群馬県高崎市・秋山直樹15才)……【影：それは大変!!印刷する前に直さなきゃ。フー，まりあった!!編：なるほど。キリスト様にマリア様ね。影：ラーメン!!】

PC-1500用

FISHING GAME
フィッシング　ゲーム

岩瀬　敏広



DEF A，またはRUNでゲーム紹介があり，すぐにうきがひきはじめます。うきが，すべて水の中にもぐったらひいてください。その前にひいてしまうと，〝HAYAI　!!〞と表示され，えさが一つ減ってしまいます。えさは，はじめ六つあります。一つは水の中に入っているので，表示の上では五つです。

うきが，水の中に完全にもぐってもしばらくひかないでいると，〝OSOI　!!〞と表示され，同じようにえさが一つ減ってしまいます。



《写真1》中央にあるのがエサ。タイミングが命です

えさがなくなると，ゲーム・オーバーです。10ぴきつると，えさが六つにもどります。うまく，うきがしずんでからひくと，〝HIKKAGATTA　!!〞と表示され，場面が変わります。



《写真2》ひっかかった!!　逃がさないようにネ

写真2の〝ひくつよさ〞が〝I　I〞の間いっぱいになったら，つったことになります。

いっぱいになる前に45秒以上たったり，ひく強さがなくなったりすると，さかなを逃がしたことになり，えさが一つ減ります。

使用キーは，SPACEのみ。うきがなくなったと同時に押します。押すタイミングが早いほど，ひく強さが強いところからはじまり，つるのがラクになります。そして，つるときはSPACEを続けて連打します。つるときのコツは，非常に早くキーを打つか，うまく上がるコツをつかむことです。

FISHING GAMEのプログラム・リスト

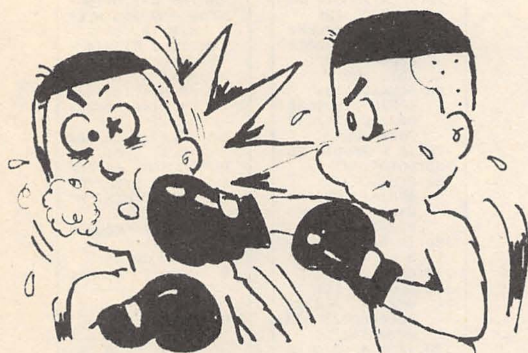
```
10:"A":CLEAR :
   WAIT 3:RANDOM
   :DIM A$(1)*19:
   CLS :GOTO 310
20:A=RND 50:WAIT
   1:CURSOR 17:
   PRINT Z;" HIKI
   "
30:IF A>25GOTO 60
40:GCURSOR 18:
   GPRINT "000000
   0000030350000
   0000000000":
   GOTO 260
60:GCURSOR 18:
   GPRINT "000000
   007008202A0008
   7000000000"
70:IF A>35GOTO 90
80:GOTO 260
90:GCURSOR 18:
   GPRINT "000078
   04020000140000
   0204780000"
100:IF A>45GOTO 12
   0
110:GOTO 260
120:GCURSOR 18:
   GPRINT "7C0201
   00000000280000
   000001027C"
130:IF A>47GOTO 15
   0
140:GOTO 260
150:GCURSOR 18:
   GPRINT "7C0201
   00700800100008
   700001027C"
155:IF A=50GOTO 16
   5
160:GOTO 260
165:GCURSOR 18:
   GPRINT "7C0279
   04020000200000
   020479027C"
170:GCURSOR 18:
   GPRINT "000000
   00000000000000
   0000000000"
180:FOR B=0TO 50:A
   $=INKEY$
190:IF J=1AND Z>8
   LET C=6,J=0
200:IF A$=" "GOTO
   240
210:NEXT B
220:BEEP 2,200:
   WAIT 50:PRINT
   "OSOI !!":CLS
   :I=1:GOTO 285
240:BEEP 3,20,100:
   WAIT 100:PRINT
   "HIKKAGATTA  !
   !"
250:WAIT 0:G=50-(B
   /2+25):E=G+106
   :GOTO 445
260:A$=INKEY$ :IF
   A$=" "GOTO 280
270:GOTO 20
280:BEEP 2:WAIT 50
   :PRINT "HAYAI
   !!":CLS :I=1
285:IF I=1LET C=C-
   1
287:IF C<2LET A$(1
   )="00000000000
   000"
290:GCURSOR 60:
   WAIT 0:FOR H=2
   TO C:GPRINT A$
   (1);:NEXT H:A$
   (1)="183C7E7E3
   C1800":I=0
295:IF C<1GOTO 420
300:GOTO 400
310:A$(0)="
   FISHING GAME"
318:A$(1)="183C7E7
   E3C1800"
320:FOR A=140TO 0
   STEP -2
330:GCURSOR A:
   GPRINT "182472
   7A7A7A7A726272
   7A02020202"
340:NEXT A
350:WAIT 10
360:FOR A=1TO 19
365:B=RND 255:BEEP
   1,B,10
370:PRINT RIGHT$ (
   A$(0),A)
380:NEXT A
390:PRINT "<<<<<<<
   FISHING GAME>>
   >>>>>"
395:BEEP 10,10,100
   :CLS :C=6:J=1
397:GCURSOR 60:FOR
   H=1TO 5:GPRINT
   A$(1);:NEXT H
400:GCURSOR 0:
   GPRINT "000000
   003E41":
   GCURSOR 45:
   GPRINT "413E":
   PRINT
410:GOTO 20
420:BEEP 3,200:
   WAIT 200:CLS :
   PRINT "ESA  GA
     NAKUNARI  MA
   SHITA"
430:BEEP 3,100,50:
   PRINT "<<<<<<<
   (GAME  OVER)>>
   >>>>>"
440:WAIT :PRINT "
       KIROKU ";
   Z;" HIKI":END
445:PRINT "   HIKU
    TSUYOSA  I
    I":TIME =0
450:FOR A=0TO G:
   GCURSOR 106+A:
   GPRINT 127:
   NEXT A
460:GCURSOR E:
   GPRINT F;0:IF
   TIME >0.0045
   GOTO 540
465:IF E>131OR E<1
   06.2GOTO 530
470:B$=INKEY$ :IF
   B$=" "LET D=1
480:B$=INKEY$ :IF
   B$<>" "AND D=1
   GOTO 500
490:E=E-0.2:F=0:D=
   0:GOTO 460
500:IF POINT E=127
   GOTO 520
510:GCURSOR E:
   GPRINT 127
520:E=E+1:F=127:D=
   0:GOTO 460
530:IF E>131GOTO 5
   60
540:I=1:BEEP 3,200
   :WAIT 100:
   PRINT "SAKANA
   GA NIGETE SHIM
   ATTA"
550:PRINT "
   ONCE   AGAIN":
   CLS :BEEP 3:
   GOTO 285
560:GCURSOR E+1:
   GPRINT "7F7F":
   Z=Z+1:BEEP 3,2
   0,150:WAIT 100
   :PRINT "SAKANA
    GA TSUREMASHI
   TA"
570:PRINT "
   TRY    AGAIN":
   CLS :BEEP 5:
   GOTO 285
```

★ハガキを投げて選ぶから僕のはいつも没なんですね!（秋田県男鹿市・あんだい?）……【影：バサーッ!一番遠くまで飛んだのは，ホウ，インドからきてるぞ。編：インドのどこから?影：カルカッタ。一同：な〜るほど!】

PC-2001用

ボクシングゲーム

米沢　徹



内　容

コンピュータ対プレイヤーの，勝ち抜き戦ボクシングです。スタミナが0以下になったときか，タイマーが1分30秒を超えると，GAME　OVERです。

プレイヤーがストレートを打つと，相手はときどきクロス・カウンターという大技を使ってきますが，残念ながらこちらからは打てません。

コーナー・リング(右端の"I")の前に，突然スタミナ・ドリンクが現われます。これを飲むと，スタミナが＋50されます。

1人に勝つと1回戦が終わり，2回戦にいきます。

キー操作は，4 5で移動。7でストレート，1がボディーです。相手と1マス開けた状態で技が決まります。

《第1表》スタミナ表

相手がストレートを打つ	相手…－5：プレイヤー…－10
相手がボディを打つ	相手…－2：プレイヤー…－5
プレイヤーがストレートを打つ	プレイヤー…－5：(当たった場合)相手…－10
プレイヤーがボディを打つ	プレイヤー…－2：(当たった場合)相手…－5
クロス・カウンター	プレイヤー…－25：相手…－5
スタミナ・ドリンクを飲む	プレイヤー…＋50



《写真1》ストレート!!　相手に技が決まったぞ

ボクシング・ゲームのプログラム・リスト

```
10 LOCATE15:PRINT "ボクシング ゲーム";:AD=&HFCAE:FORI=0TO49:READDT$:POKEAD+I,VAL("&H"
+DT$):NEXTI
20 DATA 18,7B,47,7F,00,40,78,04,5F,60,00,7F,47,7B,18,60,5F,04,78,40
30 DATA 0C,0C,04,04,04,04,04,04,0C,0C,60,60,20,20,20,20,20,20,60,60
40 DATA 0C,0C,04,0C,0C,78,7D,7F,7D,78
170 A$=CHR$(&HE0):B$=CHR$(&HE1):C$=CHR$(&HE2):D$=CHR$(&HE3):E$=CHR$(&HE4)
180 F$=CHR$(&HE5):G$=CHR$(&HE6):H$=CHR$(&HE7):I$=CHR$(&HE8):J$=CHR$(&HE9)
190 IL=9:FOR I=0 TO 3:LOCATEIL:PRINT "I";:IL=IL+20:NEXTI
200 SC=0:K=1:N=0
210 CS=100:MS=100:AL=20:BL=60:CL=17:DL=57:TIME$="00:00:00":SC=SC+SK:BN=0
220 LOCATE10:PRINT "                          ";:LOCATE50:PRINT "                    ";
230 LOCATECL:PRINTC$;:LOCATEDL:PRINTD$;
240 LOCATEAL:PRINTA$;:LOCATEBL:PRINTB$;
250 LOCATE0:PRINT USING"###";CS;:LOCATE36:PRINT USING"###";MS;:LOCATE41:PRINT TI
ME$;:LOCATE40:PRINT "TIME:";
260 IF BN=0 THEN 270 ELSE IF AL=28 THEN BEEP20,1:MS=MS+50:BN=0:GOTO 280 ELSE 270
270 IF RND<=.01 THEN 620 ELSE 280
280 IF TIME$="00:01:30" THEN 610 ELSE 290
290 IF MS=<0 THEN 610 ELSE 300
300 IF CS=<0 THEN 600 ELSE 310
310 Z$=INKEY$:IFZ$=""THEN 320 ELSE 430
320 RC=INT(RND(1)*10)
330 IF CL<AL-2 THEN 340 ELSE IF CL=AL-1 THEN 350 ELSE 360
340 IF CL+1>=AL THEN 350 ELSE LOCATE CL:PRINT " ";:LOCATEDL:PRINT " ";:CL=CL+1:D
L=DL+1:GOTO 230
350 IF CL<=10 THEN 340 ELSE LOCATE CL:PRINT " ";:LOCATEDL:PRINT " ";:CL=CL-1:DL=
DL-1:GOTO 230
360 IF RC<4 THEN 370 ELSE 390
370 LOCATECL+1:PRINT F$;:BEEP31,1:CS=CS-5:LOCATECL+1:PRINT " ";:IF CL+1=AL-1 THE
N 380 ELSE 390
380 LOCATEAL:PRINT "*";:BEEP1,1:MS=MS-10:GOTO 230
390 IF RC>4 THEN 400 ELSE 230
400 LOCATECL+1:PRINT H$;:CS=CS-2:BEEP31,1:IF CL+1=AL-1 THEN LOCATECL+1:PRINT " "
;:GOTO  410 ELSE 420
410 LOCATEAL:PRINT "*";:BEEP1,1:MS=MS-5:GOTO 230
420 LOCATECL+1:PRINT " ";:GOTO 230
430 IF Z$="4" THEN 470 ELSE 440
440 IF Z$="5" THEN 490 ELSE 450
450 IF Z$="7" THEN 510 ELSE 460
460 IF Z$="1" THEN 560 ELSE 230
470 IF AL-1<=CL THEN 320 ELSE 480
480 LOCATEAL:PRINT " ";:LOCATEBL:PRINT " ";:AL=AL-1:BL=BL-1:GOTO 230
490 IF AL>=28 THEN 320 ELSE 500
500 LOCATEAL:PRINT " ";:LOCATEBL:PRINT " ";:AL=AL+1:BL=BL+1:GOTO 230
510 LOCATEAL-1:PRINT E$;:MS=MS-5:BEEP31,1:LOCATEAL-1:PRINT " ";:IF CL+2=AL THEN
520 ELSE230
520 IF RND<.5+N THEN 550 ELSE 530
530 IF RND>.2 THEN 540 ELSE 580
540 LOCATE CL:PRINT " ";:LOCATEDL:PRINT " ";:CL=CL-1:DL=DL-1:LOCATEAL-1:PRINT" "
;:GOTO 230
550 LOCATECL:PRINT "*";:BEEP1,1:CS=CS-10:GOTO 230
560 LOCATEAL-1:PRINT G$;:BEEP31,1:MS=MS-2:LOCATEAL-1:PRINT " ";:IF CL+2=AL THEN
570 ELSE230
570 IF RND<.5+N THEN 590 ELSE 540
580 LOCATE CL+1:PRINT I$;:LOCATE 40:PRINT "クロス カウンター";:BEEP31,1:BEEP31,1:BEEP31:
MS=MS-20:CS=CS-5:LOCATEAL-1:PRINT " ";:GOTO 230
590 LOCATECL:PRINT "*";:BEEP1,1:CS=CS-5:GOTO 230
600 SK=MS*2+K*10:K=K+1:LOCATE15:PRINT K;"カイセン シンシュツ";:FORI=0TO90:NEXTI:GOTO 210
610 LOCATE15:PRINT "GAME OVER";:LOCATE55:PRINT "SCORE:";SC;:END
620 LOCATE28:PRINT J$;:BN=1:GOTO 280
```


★ペンネームはどのへんにかけばいいのでしょうか。(福岡市・**中村健一14才**)……【**編**：このへんかな？**影**：グワッ。**編**：こっちかな？**影**：グヒヒッ!!**つぐ美**：たまにはマジメに答えれば？中村君，ハガキにかいてください!!】

BM特選ランダムコーナー

本コーナーは，特選プログラム・コーナーで紹介できなかったパソコンのソフト，ちょっと長めのソフト，オール・マシン語のソフトを，選んで掲載しています。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストをキー・ボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。

また，〝CHECKER FLAG〞というコーナーがあり，デバッグ博士ことDr.Dがそれぞれのプログラムについて批評を加えています。口が悪い人なので，かなりキツイこともいっていますが，自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つでしょう。

なお，このコーナーに，自分の作ったプログラムを投稿しようと考えている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。



プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号(連絡のつく時間も)を原稿にかならず書いておいてください。

また、プログラムの説明を四〇〇字づめの原稿用紙2枚～4枚くらいにまとめてください。説明には①内容、②使いかた・遊びかた、③操作方法、④プログラムのしくみ、(変数表、フローチャートなどもあるとよい)⑤プログラムの具体的な入力方法、⑥改造のアドバイスなどを書きます。Ⓐ使用機種名、Ⓑ言語（モード(N66ベーシック等)、Ⓒメモリの容量も忘れずに書いてください）、ページ数も書いてください。原稿用紙は、なるべく横書きのものを使ってください。

プログラムはできるだけテープにセーブしたものを送ってください。ミスを防ぐためにかならずチェックし、二～三回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名、自分の住所氏名を書き込み、必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。フロッピ・ディスクによる投稿も可。

内容は、オリジナルのもので、未発表のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名、書名、筆者名、号数、ページ数、記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので、あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし、掲載誌をお送りします。　編集部

★愛読者カードについている応募カードも、忘れずに同封してください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社出版部
「マイコンBASICマガジン」係

※封筒のウラ側に、機種名、タイトル、自分の住所、氏名、年令、電話番号を記入してください。

Dr.Dのゲームは自分で作らなくちゃ！ その2



さて今回は，BG－GRAPHICの使いかたについて，説明することにしよう。

BG-GRAPHICで背景を描く

BG－GRAPHICとは，バック・グラウンド・グラフィックのことで，つまりゲームの背景を描くためのモードだったな。そして，このモードにするには，メニュー画面（**写真4**）で，[2]を押すんだった。

すると，画面は**写真5**のようになる（SELECT画面)。ここで，キー・ボードの左上にある[ESC]を押してみよう（**写真6**)。

写真6は，メニュー画面といって，BG－GRAPHICの機能の選択を行なうところなんだ。

メニューの説明

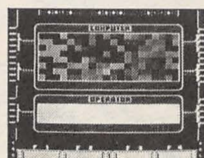
SELECT（セレクト）：画面に描くキャラクタを，[CLR]，[HOME]，[INS]，[DEL]で選び，スペース・キーで"□"内に描きます
COPY（コピー）："□"内のキャラクタを，[INS]でとりだし，[DEL]で複製します
MOVE（ムーブ）："□"内のキャラクタを，ほかの場所へ移します。
CLEAR（クリア）：画面を消去します
FILE（ファイル）：できあがった背景を，カセット・テープに保存したり，呼びだしたりします
CHR（キャラ）：画面に文字を描きます

さあ，背景を描こう！

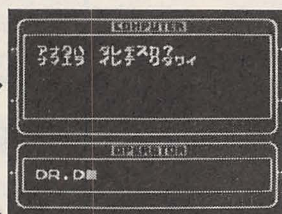
まずは，**写真12**をみてほしい。これが，背景の完成図だ。では，描きはじめようか。

SELECT画面（**写真5**）にして，[CLR/HOME]または[CLR/HOME]＋[SIFT]で，キャラクタ・グループの中から，山のキャラクタの"⊿"のあるグループをさがすんだ。みつかったら，[INS]，[DEL]でキャラクタ・マーカー(∧)を移動し，そのキャラクタにあわせよう。

BASICの起動まで



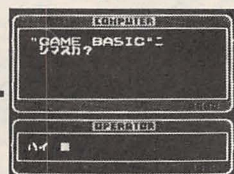
▲《写真1》スタート画面



《写真2》名前を入力する▶



《写真4》メニュー画面



《写真3》ハイと答える

つぎに，カーソル・キーで"□"をキャラクタを描く所に移動しよう。そして，スペース・キーを押すと，キャラクタが描かれるんだ。

もし，まちがって描いてしまったら，[D]を押すと"□"の中のキャラクタが消えるんだ。

もう一つ，キャラクタの色を変えるときは，[RETURN]を押すと変わるんだ。

あとは，この操作をくりかえしていくだけだ（**写真7～12**)。

背景をカセットに保存しよう！

背景ができあがったら，必ずカセット・テープに保存することを忘れないように。

[ESC]を押してメニュー画面（**写真6**）にして，FILEを選ぶと，**写真13**の画面になる。ここで[S]を押すと保存になって，ファイル名を聞いてくる。ファイル名を入力してリターン・キーを押すと，カセット・テープにデータが送りこまれていく。

もちろん，カセットは録音状態にしておくこと。また，カセット・テープから背景のデータを呼びだすと

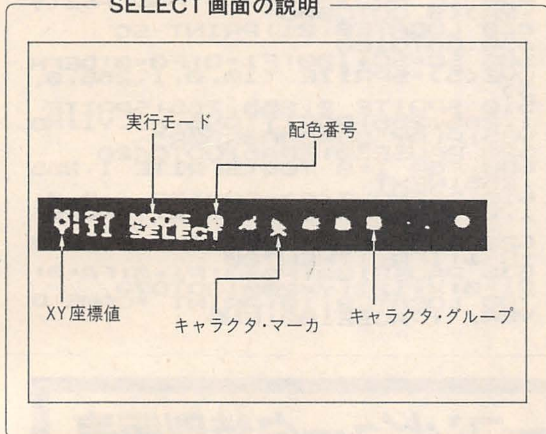
★日本たばこ産業をクリエイトするのはタバコ，くちびるをクリエイトするのはタラコ，みそ汁をクリエイトするのはナメコ。(東京都品川区・**新井栄知13才**)……【**影**：ベーマガをクリエイトするのはDr.。**編**：タコかな？】

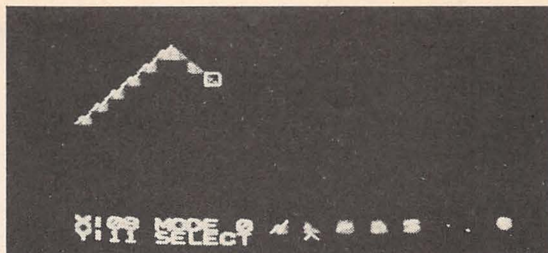


《写真 5 》SELECT画面

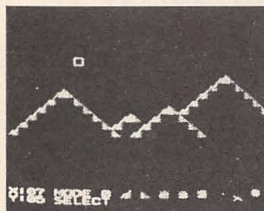


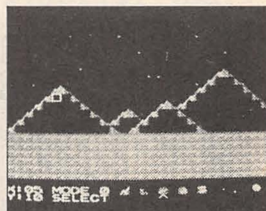
《写真 6 》メニュー画面

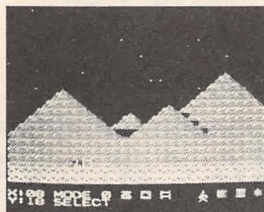


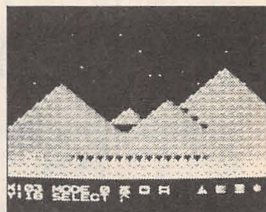


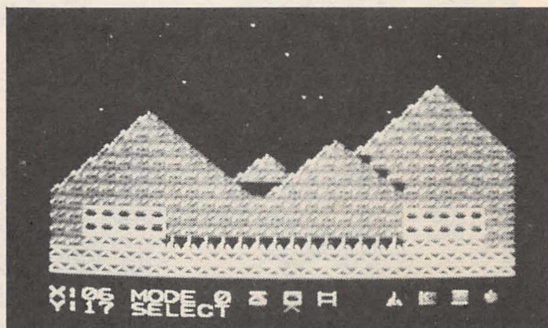
《写真 7 》山を描きはじめる


《写真 8 》星を描く


《写真 9 》地面を描く


《写真10》ミサイルです

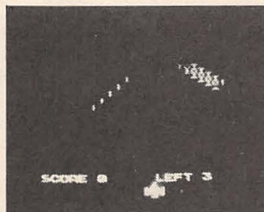

《写真11》タワーを描く



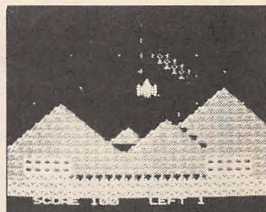
《写真12》背景完成図



《写真13》ＦＩＬＥ画面



《写真14》リスト１の画面


《写真15》ゲーム画面

きは，**写真13**でＬを押せばいいんだ。

さあ，ゲームを楽しもう！

リストをベーシック・モードで入力したら，ＲＵＮしてみよう。**写真14**の画面のようになるはずだ。

ずばり，背景がないのがわかるな。そこで，さっきの背景を呼びだしてＲＵＮすると，**写真12**と**写真14**がいっしょになったゲーム画面ができるはずだ（**写真15**）。

サンプル・プログラム

SPACE WAR

工藤のてっちゃん

スター・シップを動かして，スピナーをやっつけるゲームです。慣性飛行をして，宇宙空間のふんい気をだしています。

遊びかた

コントローラで，スター・シップを４方向に動かしてください。Ａボタンで，スター・シップから弾が発射されます。

スピナーも，弾を撃ってきます。スピナーの弾は，一応自分をねらってきます。

スター・シップが２機やられると，ゲーム・オーバーです。

★

★岡山の春名英司くん！ナルト・コンピュータ・クラブです。元気してますか？当クラブも会員50名となり，ワープを入れてガンバッテます。（徳島県鳴門市・山内崇志15才）……【編：クラブ紹介の記事を送ってください！】

SPACE WARのプログラム・リスト

```
0 CLEAR
10 SPRITE ON:VIEW:X=127:Y=20
0:M=0:N=0:R=3:CGSET,1
20 DEFSPRITE 0,(0,1,0,0,0)=C
HR$(172)+CHR$(173)+CHR$(174)
+CHR$(175)
30 SPRITE 0,X,Y
40 DEFSPRITE2,(1,1,0,0,0)=CH
R$(144)+CHR$(145)+CHR$(146)+
CHR$(147)
45 FORI=1TO3STEP2
50 DEFSPRITEI,(1,0,0,0,0)=CH
R$(213):NEXT
70 LOCATE3,21:PRINT"SCORE";S
;:LOCATE15,21:PRINT"LEFT";R
100 S=STICK(0):ON S GOTO 120
,130,110,140,110,110,110,150

110 GOTO160
120 M=M+1:GOTO 160
130 M=M-1:GOTO 160
140 N=N+1:GOTO 160
150 N=N-1:GOTO 160
160 X=X+M:Y=Y+N:M=M-(M<-6)+(
M>6):N=N-(N<-6)+(N>6)
170 IF X<10THENX=10
180 IF X>240THENX=240
190 IF Y<50THENY=50
200 IF Y>220THENY=220
210 SPRITE 0,X,Y
220 IF F0=1 GOTO 250
230 IF STRIG(0)<>8 THEN290
240 F0=1:X0=X:Y0=Y
250 Y0=Y0-15:IF Y0<10 THEN F
0=0:X0=0:Y0=0:SPRITE1,255,25
5:GOTO290
260 SPRITE 1,X0,Y0
290 IF F1=1 THEN310
300 F1=1:X1=RND(200):Y1=0:M1
=RND(3)+4:K=6:IFX1>100THENK=
-6
310 X1=X1+K:Y1=Y1+M1:IF X1<1
0ORY1>240 THENF1=0:GOTO330
315 IF X1>240 THENF1=0:GOTO3
30
320 SPRITE 2,X1,Y1
330 IF G1=1 GOTO350
340 G1=1:XA=X1:YA=Y1:MA=SGN(
X-X1)*7:NA=SGN(Y-Y1)*7
350 XA=XA+MA:YA=YA+NA
380 IFXA>240ORXA<10THENG1=0:
GOTO410
390 IFYA>240ORYA<10THENG1=0:
GOTO410
400 SPRITE 3,XA,YA
410 IF ABS(X0-X1)<9 AND ABS(
Y0-Y1)<9 AND F0=1 GOTO500
420 IF ABS(X-X1)<9 AND ABS(Y
-Y1)<9 GOTO600
430 IF ABS(X-XA)<8 AND ABS(Y
-YA)<9 GOTO600
440 LOCATE8,21:PRINT SC
450 GOTO100
500 SC=SC+100:F1=0:F0=0:DEFM
OVE(5)=SPRITE (10,0,1,255,0,
3)
510 SPRITE 2,255,255:SPRITE
1,255,255:POSITION5,X1,Y1:MO
VE5:PLAY"O5A0RA0RA0R"
520 PAUSE30:ERA5:GOTO420
600 FOR I=0 TO4:SPRITE I,255
,255:NEXT
610 DEFMOVE(6)=SPRITE (10,0,
1,255,0):POSITION6,X,Y:MOVE6

620 PLAY"O0C3RC3RC3R":ERA6:R
=R-1:IFR<1THEN700
630 PAUSE100:F0=0:F1=0:FA=0:
G1=0:X=127:Y=200:GOTO70
700 LOCATE8,10:PRINT "GAME O
VER!":PAUSE100:END
```


★パンパカパーン！これからみなさんの年令を発表します。Dr. 50才，編集長45才，つぐ美ちゃん22才，編さん27才，影さん26才。どーでしょうか？（神奈川県横浜市・大澤健一15才）……【影：私は編くんより年上なの！】

〔森 巧尚のプログラミング・エッセイ集②〕

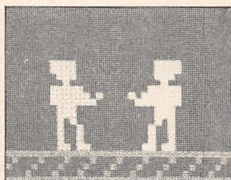
格闘技

自己表現願望
—スポーツ・ゲーム—

for PC-8001/mkII/SR
(N-BASIC)

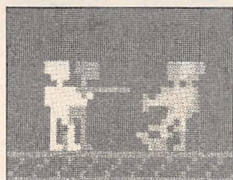
森 巧尚

★ゲームをすなおに作る

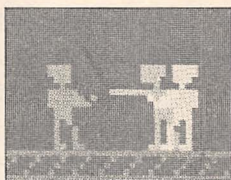


ゲームを作るには，なにが一番大切だろう。才能？ 知識？ テクニック？ そんなものは二のつぎだ。もっと大切なものが，あるじゃないか。**ゲームを作りたいっていう気持だ。**その気持が，一番大切なんだよ。

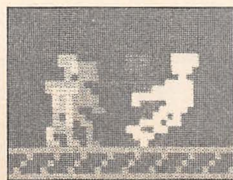
ただ作りたいから作る。簡単だね。たったこれだけで，おもしろいゲームはできるんだ。**自分が本当に作りたいと思っているものを，そのまますなおにゲームにすればいいんだ。**それが一番の基本なんだね。どこまですなおになれるかで，そのゲームのおもしろさは決まるんだ。



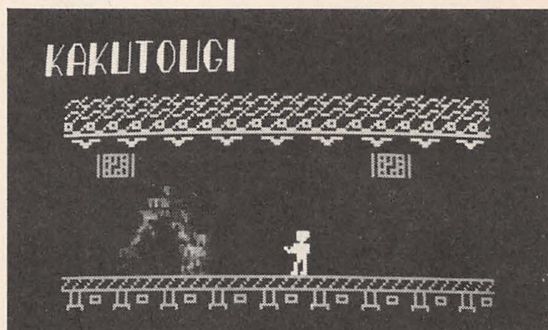
「別に作りたくもない，でもテクニックはあるから，これを使ったらなにかおもしろいものができるだろう」。こんな考えで，おもしろいゲームができるだろうか？ たとえおもしろそうにできたとしても，すぐにあきることは目に見えてるよね。なぜだろう？ それは，そのゲームを作った人の，誠意が感じられないからなんじゃないかな。



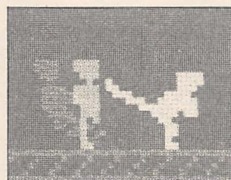
ゲームにいくらおもしろそうなアイデアが使われていたとしても，作者がおもしろいと思っていなかったら，おもしろいゲームにならないと思う。**ゲームは，作者の思いしだいってことだ。**



じゃあ，**作者の思いっていったいなんだろう？** そう難しく考えなくてもいい。

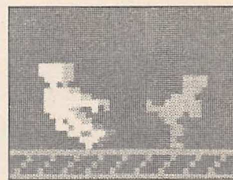


おもしろいことがあった，おもしろかった。でもそれでおしまいでは残念だ，残してみたい。それをそのまま，ゲームにしてみればいいんだ。

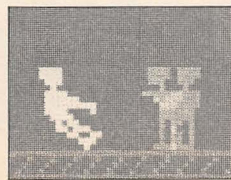


おもしろいことばかりじゃないよ。楽しいこと，うれしいこと，いやなこと，感じたこと，なんだってある。**自分の思ったことを，ゲームにすればいいんだ。**

英語がきらいならどこがきらいだとか，僕の理想のマイコンはこんなのですとか，最近の世の中はま違っている，こうあるべきだとか，いろいろある。少々できそこないでも，自分の思っていることをそのまま表現できたら，そのほうがよっぽど素晴らしいじゃないか。そのほうが，ずっと人間的だよ！



アイデアがないから作れない，なんてことはない！ 作りたかったら，アイデアはわくものなんだ。もしわかないと思うんだったら，それをもとにして『なぜアイデアがわかないかゲーム』，なんてアイデアも思いつくじゃないか。



あきらめるひまがあったら，まず作ってみることだ。

★質問！イラストやマンガなんかは，ハガキにそのまま描くんですか？（東京都新宿区・MAKI 17才）……【編：そうです。黒インクかスミで描いてください。最近は，とてもキレイなイラストなどが送られてサンキュー！】

なんだっていいんだよ。まずは，作ってみることだ。

★KAKUTOUGI

僕は，格闘技について考えたことがあったので，ゲームにしてみた。こんなふうに，考えたんだ。

　ちかごろ，格闘技のゲームが増えているというのは，たいへんおもしろい。コンピュータのゲームであるはずなのに，先端技術のレーザーなどの武器が姿を消して，逆に空手や拳法などの原始的なものが増えてきている。

　テレビやマンガなんかもそうだ。『北斗の拳』や『キン肉マン』なんて，人気があるよね。ひと昔前だったら『ガンダム』だ。あれはロボットだけど，モビル・スーツっていうんだから，人間が機械を着て剣を持ってやりあうわけだよね。

　明らかに，『鉄腕アトム』なんかとは意味が違う。『格闘』ということに，深い意味があるように思えるんだけれど，どうだろう？

　これは，コンピュータや科学技術の，異常というほどの発達に関係があるように思う。あまりに便利になったために，人間が『体』を使わずに済むようになったためではないだろうか。

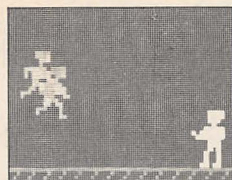
　なんでも，ボタンを押すだけでことがすむ。仕事から遊びから，戦争にいたるまでだ。肉体的なことは，いっさいやらなくてもいいんだね。それで仕事が減ったかというと，コンピュータが速く処理をすませるために，昔よりも仕事のスピードが上って疲れてしまう。

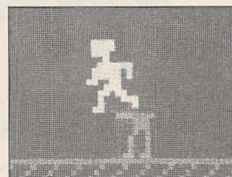
　医学の発達で伝染病は減っても，精神病が増えて，寿命が延びても生きがいがなくなる。なんだか無茶苦茶だね。

　深く考えると怖いから，深く考えている人を暗いといって差別して，明るく軽く笑ってごまかす。だからほら，明るい人ってだいたい怖がりだよね。暗い人は，怖いことにもわりと平気だ。でも，そんなことをしてもやっぱり気になるものだから，肉体的に自分が直接働きかけられる格闘技やなんかにひかれるんじゃないかな。

　パフォーマンスなんかが，ちかごろ注目されてるけれど，あれだって自分が演じたりして直接表現しているものだもんね。

なかなかおもしろいなあ，と自分でも思ったので，ゲームにしてみたわけだ。



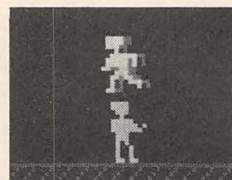


自分の意見なんてものは，自分にしかないものだよね。個性的で独創的なアイデアというわけだ。そのアイデアを使ってゲームを作れば，独創的なゲームができて当然だね。

　独創的なアイデアのゲームっていうのは，その作者にしか作れないゲームっていうことだ。世界中の誰にも作れない，自分にしか作れないゲームってわけだ。すごいだろう。

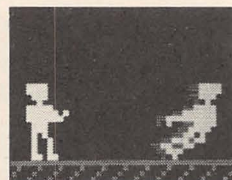
　そして，もうひとことだけいっておくと，そういう独創的なゲームっていうのが，本には載りやすいんだね。

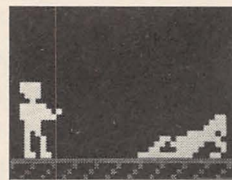
★ゲームの遊びかた



　自分と相手が，１対１で試合をします。4と6で左右に進み，5で向いている方向にジャンプします。Xでパンチ，Zでキックですが，威力は同じです。気分によって，使いわけてください。

　2を押すとしゃがみます。2とXを押すとしゃがんでパンチ，2とZを押すと足ばらいです。立ったままのときの２倍の威力がでますが，相手にやられたら，２倍のダメージを受けることになります。





　だいたい，10回ぐらいの攻撃で勝負は決まります。自分は白で，相手は最初黄色です。１試合ごとに緑，赤，青と強い相手になっていきます。青がもっとも強く，ほとんど手がだせません。

　このゲームには，タイトル画面がありません。そのため，ＲＵＮするとすぐにゲームが始まります。再ゲームのときは，なにかのキーを押してください。

　そのほか，スコアがありません。どれだけダメージを受けているかのグラフもありません。点数やグラフを見て自分を判断するのではなく，体で感じとってほ

★自分のＯＦがどこにあるか，早く知りたいので，100ページに載せてください。(兵庫県神戸市・**すずきこういち** 13才)……【**影**：ざんねんでした。しかし，載っけてあげたからな。**つぐ美**：まあー，いばっちゃって！】

しいからなのです。

スコアやグラフをなくしたために，いままでのゲームにはない感じがだせました。『手作り』の感じです。どうでしょう？



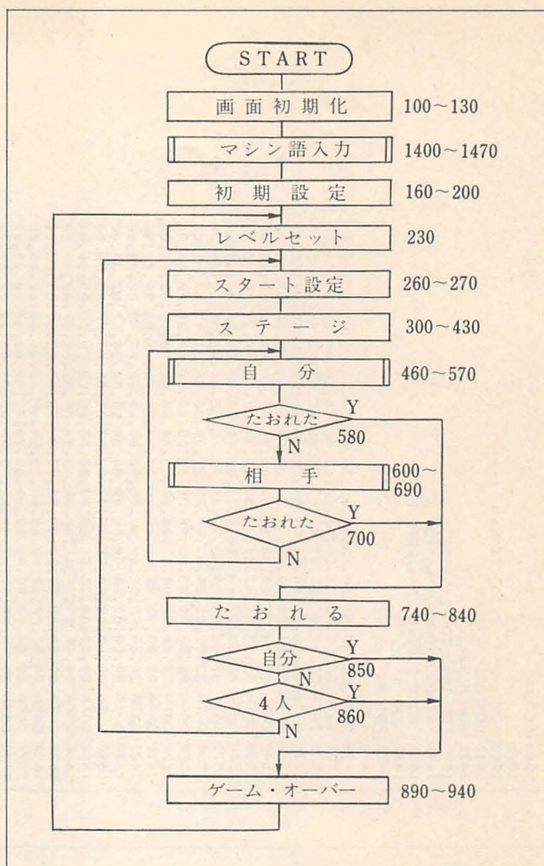
《第１表》変数表

L	相手のレベル
I	相手と自分の区別（０＝自分，１＝相手）
X(x)	X座標
Y(x)	Y座標
V(x)	キャラクタの向き
M(x)	キャラクタを歩かせる
W(x)	向き
J(x)	ジャンプ・フラグ
E(x)	エネルギー
F	どちらが倒れたかを調べるフラグ
C	相手の色

《第２表》マシン語サブ・ルーチン

A＝USR（data）

COLORで指定した色で，LOCATEで指定した位置に，dataで示されたアドレス以降のデータを，グラフィックで表示する



《第１図》フロー・チャート

格闘技のプログラム・リスト

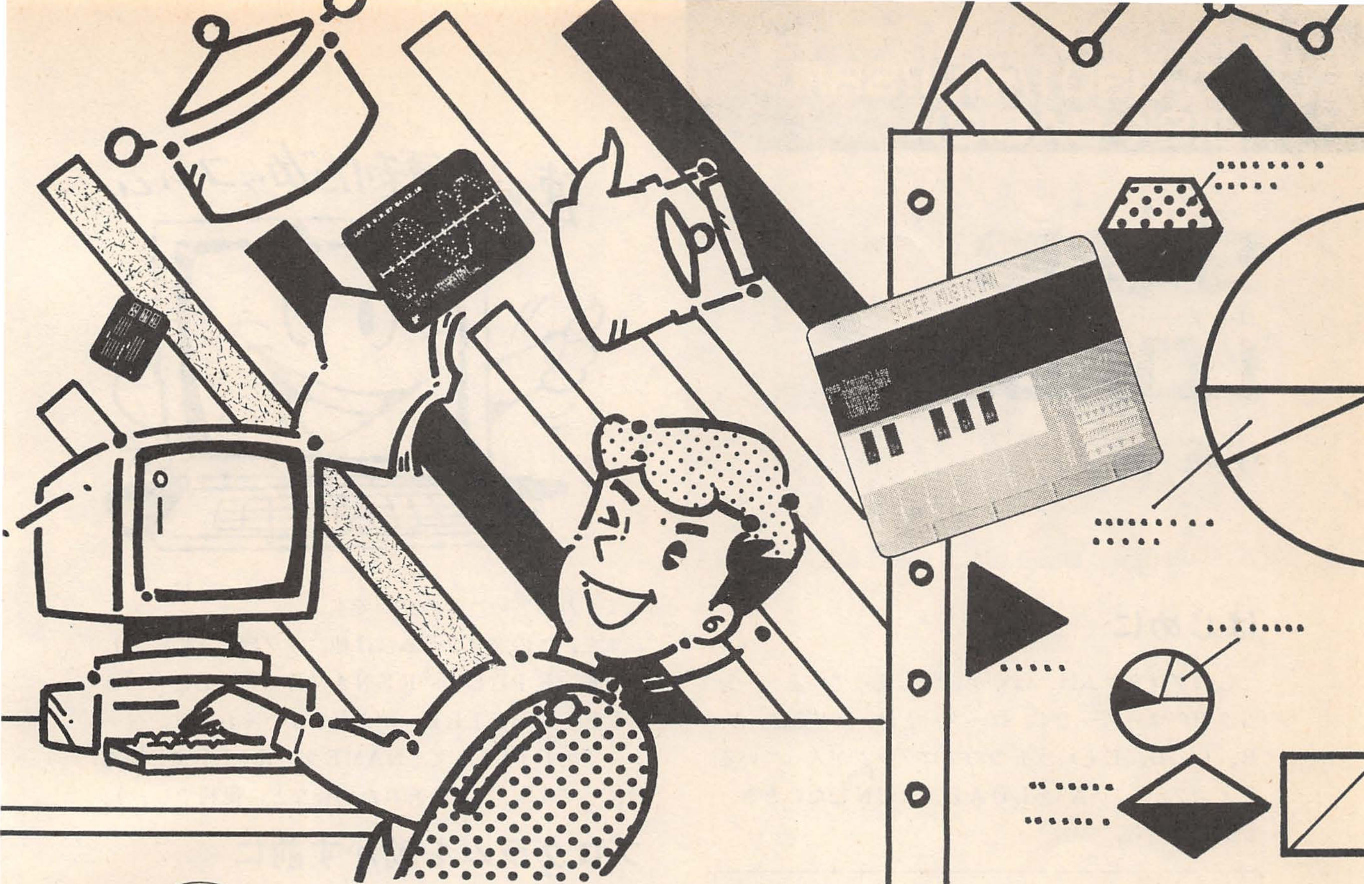
```
10 REM --------------------------
20 REM
30 REM        KAKUTOUGI
40 REM
50 REM   MACHINE : C000-C35F
60 REM
70 REM    by MORI    1985.1.27
80 REM --------------------------
90 '
100 CLEAR 300,&HBFFF
110 DEFINT A-Z
120 WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1
130 COLOR 7,0,1:PRINT CHR$(12);
140 GOSUB 1400      ' ﾏｼﾝｺﾞ ﾆｭｳﾘｮｸ
150 '
160 DEF USR=&HC000
170 DIM MX(7),MY(7) :RESTORE 200
180 FOR I=0 TO 7:READ MX(I),MY(I):NEXT I
190 C(1)=6:C(2)=4:C(3)=2:C(4)=1
200 DATA 0,0,2,2,1,1,2,1,1,0,2,-1,1,-1,2,-2
210 '
220 REM -----  INIT.  -----
230 L=1
240 '
250 REM -----  START INIT. -----
260 X(0)=40:Y(0)=16:V(0)=0    :M(0)=0:W(0)=-1:J(0)=0:E(0)=10  :F=0
270 X(1)=10:Y(1)=16:V(1)=&H60:M(1)=0:W(1)=+1:J(1)=0:E(1)=10  :C=C(L)
280 '
290 REM -----  STAGE  -----
300 COLOR 7,0,1:PRINT CHR$(12);
310 PRINT "
320 PRINT "
330 PRINT "
340 COLOR C:LOCATE X(1),Y(1),0:A=USR(&HC100+V(1))
350 COLOR 7:LOCATE X(0),Y(0),0:A=USR(&HC100+V(0))
360 FOR X=4 TO 68 STEP 8
370  COLOR 1:LOCATE  X, 5:A=USR(&HC080)
380  COLOR 1:LOCATE  X, 6:A=USR(&HC080)
390  COLOR 2:LOCATE  X,20:A=USR(&HC060)
400 NEXT
410 LOCATE 10,10:A=USR(&HC2C0)
420 LOCATE 55,10:A=USR(&HC2C0)
430 FOR II=1 TO 1000:NEXT
440 '
450 REM -----  MAIN LOOP  -----
460 I=0 :COLOR 7   ' ｼﾞﾌﾞﾝ  -----
470 I0=INP(0):I5=INP(5)
480 IF J(0)=0 AND I0=223 THEN J(0)=1:JN(0)=0:BEEP 1:BEEP 0
490 IF J(0)=1 THEN GOSUB 1300 :GOTO 580      ' ｼﾞｬﾝﾌﾟ
500 IF I0=251 THEN GOSUB 1000                ' ｼｬｶﾞﾑ
510 IF I5=251 THEN Q=&HC1C0:GOSUB 1070       ' ｷｯｸ
520 IF I5=254 THEN Q=&HC240:GOSUB 1070       ' ﾊﾟﾝﾁ
530 IF I0+I5=510 THEN GOSUB 970 :GOTO 580   ' ｶﾏｴ
540 IF I0=239 AND X(0)> 4 THEN X(0)=X(0)+W(0):F(0)=1:W(0)=-1:V(0)=0
550 IF I0=191 AND X(0)<69 THEN X(0)=X(0)+W(0):F(0)=1:W(0)=+1:V(0)=&H60
560 IF F(0)=1 THEN LOCATE X(0),Y(0),0:A=USR(&HC120+V(0)+M(0)):Z(0)=0 ' ﾊｼﾙ
570 M(I)=&H20-M(I):F(I)=0
580 IF F>0 THEN 730
590 '
600 I=1 :COLOR C   ' ｱｲﾃ  -----
610 W(1)=SGN(X(0)-X(1)):AB=ABS(X(0)-X(1))
620 IF W(1)=1 THEN V(1)=&H60 ELSE V(1)=0:W(1)=-1
630 IF J(1)=0 AND AB>20 AND RND(1)<.5 THEN J(1)=1:JN(1)=0:BEEP 1:BEEP 0
640 IF J(1)=1 THEN GOSUB 1300 :GOTO 700                  ' ｼﾞｬﾝﾌﾟ
650 IF RND(1)*10<L THEN Q=&HC1C0:GOSUB 1070:GOTO 670 ' ｷｯｸ
660 IF RND(1)*10<L THEN Q=&HC240:GOSUB 1070          ' ﾊﾟﾝﾁ
670 IF AB<7 OR RND(1)<.5 THEN GOSUB 970:GOTO 700     ' ｶﾏｴ
```

★６月号54ページの答えは，「ニュートン」，「フランクリン」，「リンカーン」，「アインシュタイン」。まちがっていたら，ゴメン！（京都市・宇都宮真人13才）……【影：ひえー，私よりかしこい読者がいたとはー。】

```
680 X(1)=X(1)+W(1):LOCATE X(1),Y(1),0:A=USR(&HC120+V(1)+M(1)) ' ﾊｼﾙ
690 M(1)=&H20-M(1)
700 IF F>0 THEN 730
710 GOTO 460
720 '
730 REM -----  ｼｭｳﾘｮｳ  -----
740 COLOR C: IF I=0 THEN COLOR 7
750 LOCATE X(I),Y(I),0:A=USR(&HC100+V(I))
760 COLOR 7: IF I=0 THEN COLOR C
770 IF W(N)=1 THEN V(N)=&H20 ELSE V(N)=0:W(N)=-1
780 FOR X=X(N) TO X(N)-W(N)*3 STEP -W(N)
790  IF X<1 OR X>70 THEN 830
800  LOCATE X,Y(N),0:A=USR(&HC2E0+V(N))
810  FOR II=1 TO 500:NEXT
820 NEXT X
830 LOCATE X,Y(N),0:A=USR(&HC320+V(N))
840 FOR II=1 TO 3000:NEXT
850 IF I=1 THEN 890
860 L=L+1:IF L=5 THEN 890
870 GOTO 250
880 '
890 FOR II=1 TO 32:BEEP II MOD 4:NEXT
900 LOCATE 33,13:PRINT "GAME OVER"
910 I$=INKEY$ :IF I$="" THEN 910
920 LOCATE 0,24
930 FOR I=1 TO 50:PRINT:NEXT
940 GOTO 220
950 '
960 REM -----  ｶﾏｴ  -----
970 LOCATE X(I),Y(I),0:A=USR(&HC100+V(I)):Z(I)=0
980 RETURN
990 '
1000 REM -----  ｼｬｶﾞﾑ  -----
1010 N=&HC0C0+(V(I)/3)
1020 LOCATE X(I),Y(I),0:A=USR(N)
1030 Z(I)=&H40
1040 RETURN
1050 '
1060 REM -----  ｷｯｸ,ﾊﾟﾝﾁ  -----
1070 LOCATE X(I)+W(I)*2,Y(I):A=USR(Q+(W(I)+1)*&H10+Z(I))
1080 FOR II=1 TO 100:NEXT
1090 N=1-I
1100 A=ABS(X(0)-X(1)):IF A<4 OR A>7+I THEN 1260 ' ｷｮﾘ
1110 IF SGN(X(I)-X(N))=W(I) THEN 1260           ' ﾎｳｺｳ
1120 IF J(N)>0 THEN 1260                        ' ｼﾞｬﾝﾌﾟ?
1130   COLOR 7: IF I=0 THEN COLOR C
1140   FOR II=0 TO 10:BEEP 1:BEEP 0:NEXT
1150   E(N)=E(N)-1 :IF Z(0)=&H40 THEN E(N)=E(N)-1
1160   IF E(N)<0 THEN F=1
1170   IF W(I)=1 THEN V=0 ELSE W(I)=-1:V=&H20
1180   FOR X=X(N) TO X(N)+W(I) STEP W(I)
1190    IF X<1 OR X>70 THEN 1240
1200    LOCATE X,Y(N),0:A=USR(&HC2E0+V)
1210    FOR II=1 TO 100:NEXT
1220   NEXT X
1230   X(N)=X(N)+W(I)*3 :W(N)=-W(I)
1240   IF W(N)=1 THEN V(N)=&H60 ELSE V(N)=0
1250   COLOR C: IF I=0 THEN COLOR 7
1260 LOCATE X(I)+W(I)*2,Y(I):A=USR(&HC0A0)
1270 IF Z(I)=0 THEN I5=255:I0=255
1280 RETURN
1290 '
1300 REM -----  ｼﾞｬﾝﾌﾟ  -----
1310 LOCATE X(I),Y(I),0:A=USR(&HC0A0)
1320 X(I)=X(I)+MX(JN(I))*W(I)
1330 Y(I)=Y(I)-MY(JN(I))
1340 IF X(I)<4 OR X(I)>69 THEN X(I)=X(I)-MX(JN(I))*W(I)
1350 LOCATE X(I),Y(I),0:A=USR(&HC120+V(I)+M(I))
1360 JN(I)=JN(I)+1
1370 IF JN(I)=8 THEN J(I)=0
```

```
1380 RETURN
1390 '
1400 REM -----  ﾏｼﾝｺﾞ ﾆｭｳﾘｮｸ  -----
1410 RESTORE 1490
1420 AD=&HC000
1430 FOR I=AD TO AD+&H35F
1440  READ D$:D=VAL("&h"+D$)
1450  POKE I,D :BEEP 1:BEEP 0
1460 NEXT I
1470 RETURN
1480 '
1490 DATA 5E,23,56,3A,63,EA,6F,3A,64,EA,67,E5,D5,CD,F3,03  ' ﾏｼﾝｺﾞ
1500 DATA D1,CD,40,C0,CD,40,C0,CD,40,C0,CD,40,C0,E1,3A,BD  '  |
1510 DATA ED,07,3C,07,07,07,07,C6,08,0E,04,E5,06,08,F5,C5  '  |
1520 DATA E5,CD,F8,04,E1,C1,F1,24,10,F4,E1,2C,0D,20,EC,C9  '  |
1530 DATA E5,06,08,1A,77,13,23,10,FA,E1,01,78,00,09,C9,00  '  ▼
1540 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1550 DATA 59,13,59,13,59,13,59,13,11,F1,11,1F,11,5D,D5,11  ' DATA
1560 DATA 00,36,22,63,00,11,11,00,00,00,00,00,00,00,00,00  '  |
1570 DATA 48,22,4A,9A,48,22,4A,9A,AE,1E,00,48,AE,1E,00,48  '  ▼
1580 DATA 22,B2,BB,2A,A2,BA,3B,22,00,00,00,31,13,00,00,00
1590 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1600 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1610 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,70,7F,03,00,00,00
1620 DATA 20,64,F7,FF,0F,00,00,00,00,B0,3F,FF,48,0C,00,00
1630 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,30,F7,07,00,00
1640 DATA 00,00,00,F0,FF,7F,46,02,00,00,C0,84,FF,F3,0B,00
1650 DATA 00,00,00,CC,CC,00,00,00,00,08,C8,FD,CD,00,00,00
1660 DATA 00,10,11,7F,1F,00,00,00,00,00,F8,80,0F,00,00,00
1670 DATA 80,88,08,00,00,00,00,00,30,FB,89,88,00,00,00,00
1680 DATA 74,B3,FF,30,00,00,00,00,80,1F,10,23,06,00,00,00
1690 DATA 80,88,08,00,00,00,00,00,30,F3,89,00,00,00,00,00
1700 DATA 00,74,FF,07,00,00,00,00,00,00,71,0C,00,00,00,00
1710 DATA 00,00,00,CC,CC,00,00,00,00,00,00,DC,DF,8C,80,00
1720 DATA 00,00,00,F1,F7,11,01,00,00,00,00,F0,08,8F,00,00
1730 DATA 00,00,00,00,00,80,88,08,00,00,00,00,88,98,BF,03
1740 DATA 00,00,00,00,03,FF,3B,47,00,00,00,60,32,01,F1,08
1750 DATA 00,00,00,00,00,80,88,08,00,00,00,00,00,98,3F,03
1760 DATA 00,00,00,00,70,FF,47,00,00,00,00,00,C0,17,00,00
1770 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,60,8C,08,00,00,88,FF,37
1780 DATA 00,00,11,23,F6,7F,73,07,00,00,00,00,00,BF,00,00
1790 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,73,FF,88,00,00,80,C8,06
1800 DATA 70,37,F7,6F,32,11,00,00,00,00,FB,00,00,00,00,00
1810 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,CC,CC
1820 DATA 00,00,00,00,E4,EE,FF,09,88,4C,26,13,11,FD,1B,00
1830 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,CC,CC,00,00,00,00,00,00
1840 DATA 90,FF,EE,4E,00,00,00,00,00,B1,DF,11,31,62,44,8C
1850 DATA 00,00,C0,CC,0C,00,00,00,44,44,54,FD,CC,0C,00,00
1860 DATA 00,00,00,F0,F7,00,00,00,00,00,00,F8,90,0E,00,00
1870 DATA 00,00,00,C0,CC,0C,00,00,00,00,C0,CC,DF,45,44,44
1880 DATA 00,00,00,7F,0F,00,00,00,00,00,E0,09,8F,00,00,00
1890 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,E0,EE,06,00,00,00
1900 DATA 22,22,E6,EF,4E,08,00,00,00,B0,3F,FF,59,0C,00,00
1910 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,60,EE,0E,00,00
1920 DATA 00,00,80,E4,FE,26,22,22,00,00,C0,95,FF,F3,0B,00
1930 DATA 0F,5F,9F,1F,5F,0F,0F,00,0F,AF,8F,AE,9F,0F,0F,00
1940 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1950 DATA 00,00,00,00,00,00,CC,CC,00,00,00,00,80,C8,FD,0D
1960 DATA 00,00,00,13,91,7D,7F,03,00,00,20,D6,35,12,01,00
1970 DATA CC,CC,00,00,00,00,00,00,D0,DF,8C,08,00,00,00,00
1980 DATA 30,F7,D7,19,31,00,00,00,00,10,21,53,6D,02,00,00
1990 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
2000 DATA 00,00,00,00,80,88,EC,F7,88,EC,9B,FA,FF,37,91,6B
2010 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
2020 DATA 7F,CE,88,08,00,00,00,00,B6,19,73,FF,AF,B9,CE,88
2030 '
2040 END
```


★ロリコンのロリータとは，ウラジミール・ナボコフの書いた「LOLITA」という小説からとったものです。
(滋賀県草津市・**日本ヒマ人協会会長14才**)……**【影：うーん，読者は天才じゃ!なんでも知っとるんだな。】**



BM特選 実用プログラムコーナー

本コーナーでは，身近なところで活用できる実用ソフトを選んで掲載しています。内容は，あくまでもパーソナル・ユースに重点を置き，かつアイデアに富んだ作品ばかりです。また，プログラムはどれも短くてわかりやすく，工夫しだいで十分に応用が効くものです。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストを，キーボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。

なお，このコーナーではみなさんのアイデアに富んだ実用プログラムの投稿をお待ちしています。教育用，業務用，家庭内の雑務，パソコンの機能アップなど，なんでもかまいません。作品には，おなじみのデバッグ博士ことDr.Dが批評を加えてくれます。口が悪く，かなりキツイこともいっていますが，プログラム作成のポイントをズバリ指摘してくれます。

プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業（学校名）・学年・電話番号（連絡のつく時間）もを原稿にかならず書いておいてください。

また，プログラムの説明を 400字づめ原稿用紙2枚～4枚くらいにまとめてください。説明には①内容，②使いかた・遊びかた，③操作方法，④プログラムのしくみ，⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイスなどを書きます。

Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，Ⓒメモリの容量も忘れずに書いてください。

プログラムはできるだけテープにセーブしたものを送ってください。ミスを防ぐためにかならずチェックし，2～3回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名，自分の住所，氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は，オリジナルのもので，未発表のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。編集部

★愛読者カードについている応募カードも，忘れずに同封してください。

★フロッピ・ディスクによる投稿も可

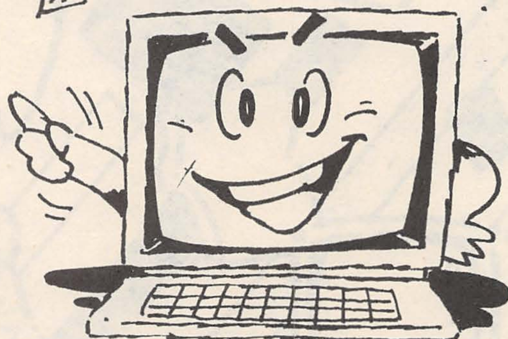
あて先：〠141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社出版部「マイコンBASICマガジン」実用係

※封筒のウラ側に，機種名，タイトル，自分の住所，氏名，年令，電話番号を記入してください。

PC-8801/mkII/SR用
(DISK-BASIC)

BASIC LOADER
（ベーシック ローダー）

小熊　総



はじめに

このプログラムは，ぼくがいつも使っているベーシック用のローダーです。ローダーとは，たとえば，A，B，C，D，Eという五つのプログラムが入っているディスクから，〝A″をLOAD，RUNしたいとき，普通だったら，

```
OK
FILES ↵
A . 1 B . 2C . 1
D . 1E . 1

OK
LOAD "A" ↵

OK
RUN ↵
```

という動作が必要になるわけですが，このローダーが入っているディスクだと，電源を入れると**写真1**のようになって，番号入力するだけで，LOAD，RUNしてくれるというものなのです。

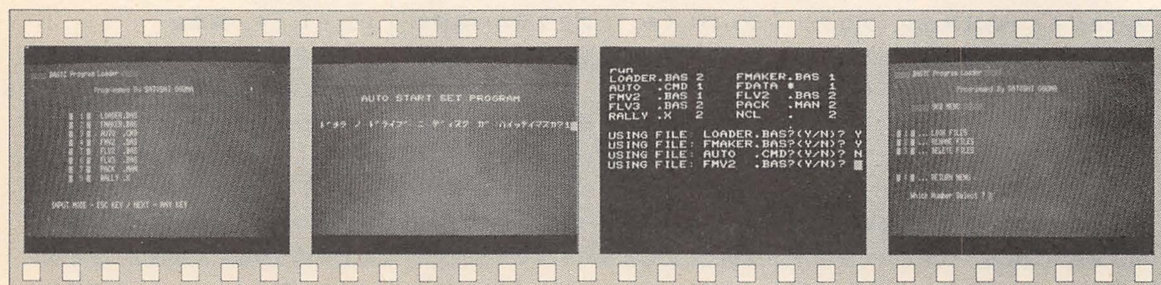
また，このプログラムには他にサブ機能として，「LOOK FILE」，「RENAME FILE」，「DELETE FILE」があります。それぞれ，ベーシックのFILES文，NAME文，KILL文と機能は同じですが，文法を忘れた場合などに便利でしょう。

プログラムを動かす前に

さて，プログラムの説明に入ります。まず，**リスト1**を入力して，ファイル名〝AUTO. CMD″でセーブします。つぎに，**リスト2**を入力して，ファイル名〝FMAKER″でセーブします。そして，**リスト3**を入力して，ファイル名〝LOADER. BAS″でセーブしてください。

さて，つぎは**リスト1**をRUNしてください。そうすると，どちらにディスクが入っていますかと聞いてきますから，1か2と答えてください(**写真2**)。

つぎに，**リスト2**をRUNしてください。そうすると，まずファイル名が全部表示されて，つぎに，個別につぎのファイルをローダーのメニューに入れるかどうかを聞いてきます。そうしたら，〝Y″か〝N″で答えてください(**写真3**)。



《写真1》ベーシック・ローダーの画面　《写真2》使用するディスクの番号を入れます　《写真3》ローダー・メニューのチェック　《写真4》サブ機能の画面

★BLACK BOXのゲームのアイデアはすばらしい。これがほんとのBLABOだ!!(神奈川県鎌倉市・安斎利晃13才)……【編集長：なるほど，影くんのニック・ネームにちょうどいいな。影：ブラブラ，ボーッか？】

たとえば，ローダー本体は，わざわざローダーからRUNする必要はありませんから，〝N〞を入力します。同じように，〝AUTO. CMD〞や〝FMAKER.BAS〞は，〝Y〞と答える必要はないですよね。このようにして，全部のファイルについて答えていってください。

それがすべて終わると，〝FDATA〞が作られます。これで，準備は完了です。

さあ，ローダーがちゃんと動くかを確かめましょう。ただし，その前に**リスト1**を再確認してください。リスト1だけは，ディスクに直接書き込まれるので，注意が必要なのです。

ローダーの使いかた

まず，いくつかファイル名がならびますが，必要なものがなければ，[ESC]以外を押してください。つぎへ，画面が移ります。もし必要なものがあれば，[ESC]を押してインプット・モードに移っていきます。そうしたら，ファイル名のナンバーを入力すれば，自動的にそのファイルを実行します。

さて，つぎはヘルプ機能です。[HELP]を押すとサブ・メニューに移り，そのディスクと，もう一方のドライブのファイル名参照と，名前のつけかえ，ファイルの削除などができます。ここで注意する点は，このローダーであつかっているファイルの名前をつけかえた場合は，再度**リスト2**を使って，FDATAを作りなおすことです。

おわりに

このプログラムは，けっして難しくないので，FM版，PC−98版，PC−60版も，簡単に作れるでしょう。しかし，ディスクに書き込んでいるので，**リスト1**は特に念入りにデバッグしましょう。

最後に製作協力は鳴海達也君でした。ありがとう鳴海君，感謝してます。それではみなさん，つぎに投稿するまで，さようなら。

《リスト1》オート・スタート・セットのプログラム

```
1000 '
1010 '   AUTO START SET PROGRAM
1020 '
1030 CONSOLE 0,20,0,1:WIDTH 40,20
1040 LOCATE 8,4:PRINT "AUTO START SET PROGRAM"
1050 LOCATE 2,7:INPUT "ﾄﾞﾁﾗ ﾉ ﾄﾞﾗｲﾌﾞ ﾆ ﾃﾞｨｽｸ ｶﾞ ﾊｲｯﾃｲﾏｽｶ?",DR
1060   MA=DSKF(DR,0):DI=DSKF(DR,5):DS=DSKF(DR,10)
1070   FIELD #0,1 AS I$,1 AS N$,254 AS T$
1080   LSET I$=CHR$(0):LSET N$=CHR$(2)
1100   LSET T$="run "+CHR$(34)+"LOADER.BAS"+CHR$(34)+CHR$(13)
1105   LSET T$=T$+STRING$(254-LEN(T$),0)
1110     IF MA=39 THEN DSKO$ DR,1,DI,DS
1120     IF MA=76 THEN DSKO$ DR,0,DI,DS
1130 CLS:LOCATE 0,5:PRINT "ｺﾉ ﾃﾞｨｽｸ ﾊ ｼﾞﾄﾞｳﾃｷ ﾆ 'RUN "CHR$(34)"LOADER.BAS"CHR$(3
4)" 'ｦ ｼﾞｯｺｳ ｼﾏｽ!!"
1140 END
```

《リスト2》ファイル・メーカーのプログラム

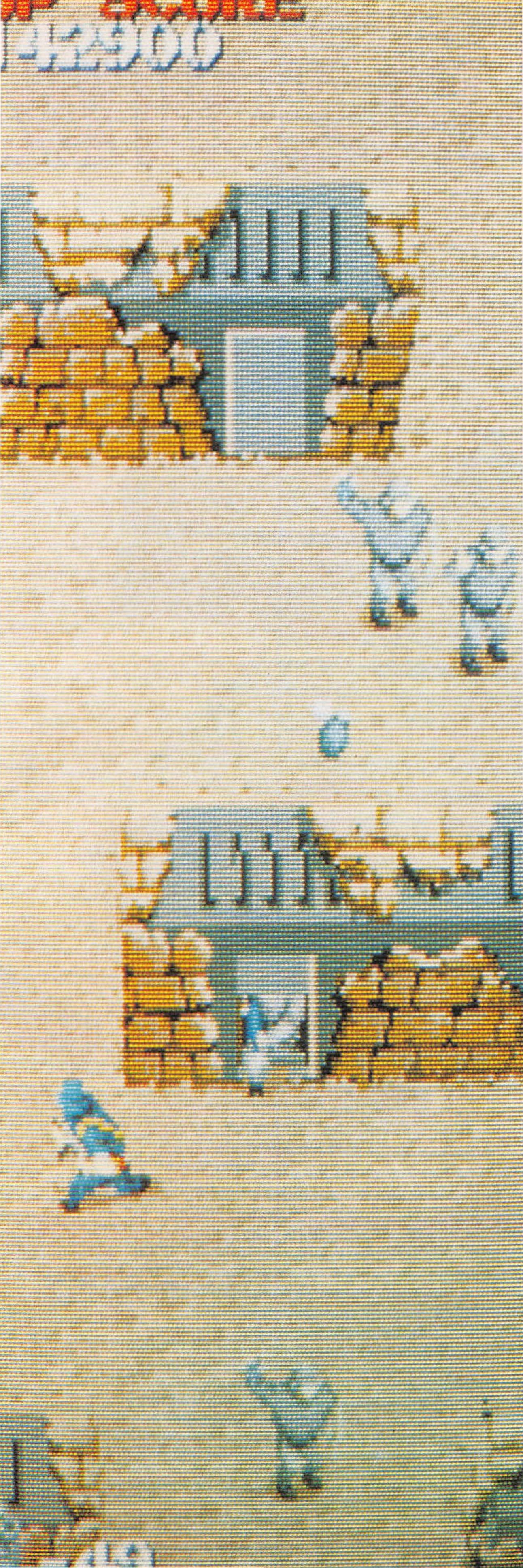
```
100 '
110 '
120 '    FILE MAKER
130 '
140 '
150 CLEAR:DEFINT A-Z
160 FILES
170 FL=-1:FS=1:TS=1
180 FIELD #0, 255 AS A0$
190 FIELD #1, 128 AS FA$, 128 AS FB$
200 FIELD #2, 128 AS TA$, 128 AS TB$
210 GOSUB 270
220 IF FM$="" THEN 380
230 PRINT "USING FILE: ";LEFT$(FM$,6);".";RIGHT$(FM$,3);"?(Y/N)";
240 INPUT S$
250 IF S$="y" OR S$="Y" OR S$="ﾝ" THEN FILE=FILE+1:GOSUB *WRITE.NAME
260 GOTO 210
270 FL=FL+1
280 IF FL=16 THEN FL=0:FS=FS+1
290 IF FL<>0 THEN 310
300 D0$=DSKI$(1,1,18,FS):D0$=A0$
```

★「きさまらに，明日を生きる資格はねえ!!」といいながら，ハエをたたく影さん。(大阪府枚方市・**榎本浩典12才**)
……【**影**：正確には「ハエハエカカカ殺したろ。ハエハエカカカハエバイバイ！」だ。ちっとも似とらん。】

```
310 FM$=MID$(DO$,16*FL+1,9)
320 AT$=MID$(DO$,16*FL+10,1)
330 F1=ASC(LEFT$(FM$,1))
340 IF F1=&HFF THEN FM$="":GOTO 370
350 IF F1=0 THEN 270
360 IF AT$=CHR$(1) THEN 270
370 RETURN
380 IF FILE=0 THEN END
390 POKE &HBFFF,FILE
400 BSAVE "FDATA",&HBFFF,FILE*9+1
410 PRINT "Completed !"
420 END
430 *WRITE.NAME
440 FOR CO=0 TO 8
450 POKE &HC000+(FILE-1)*9+CO,ASC(MID$(FM$,CO+1,1))
460 NEXT
470 RETURN
```

《リスト3》ベーシック・ローダーのプログラム

```
100 '
110 '     BASIC PROGRAM LOADER   Ver 2.9
120 '
130 '                 Progammed by SATOSHI OGUMA
140 '
150 '                           April 19,1985
160 '
170 ON STOP GOSUB 440:STOP ON:ON HELP GOSUB 450 :HELP ON
180 BLOAD"FDATA"
190 C=PEEK(&HBFFF)
200 CLS 1:COLOR ,1:CLS 2:COLOR ,0:SCREEN 0,0
210 WIDTH 80,20:CONSOLE 4,25,0,1:DIM IN$(C)
220 POKE &HAD55,&HAF 'P-OPTION ｶｲｼﾞｮ
230 KEY 3,"FILES"+CHR$(13):KEY 8,"FILES 2"+CHR$(13)
240 PRINT :LOCATE 3,1:COLOR 4:PRINT "  [redacted]"
250 LOCATE 10,1:COLOR 7:PRINT "BASIC Program Loader"
260 LOCATE 31,1:COLOR 4:PRINT "[redacted]":PRINT
270 LOCATE 13,3:COLOR 6:PRINT "         Programmed By"
280 LOCATE 37,3:COLOR 7:PRINT"SATOSHI OGUMA"
290 FOR I=1 TO C:GOSUB *RE.NAME
300 COLOR 5:LOCATE 15,6+(I-1) MOD 8:PRINT USING " ■ ## ■ ";I;:COLOR 7
310 LOCATE 25,6+(I-1) MOD 8:PRINT IN$(I);"  ";
320 IF I MOD 8=0 THEN GOSUB *STOP.SUB
330 NEXT I:IF I MOD 8<>1 THEN GOSUB *STOP.SUB
340 GOTO 290
350 *INPUT.MODE
360 CONSOLE 16,20,0,1:CLS
370 LOCATE 3,16:COLOR 7:INPUT "File Number =",IN
380 PRINT:PRINT "File Name ";CHR$(34);IN$(IN);CHR$(34)
390 PRINT :INPUT "        Ready (y/n)",OK$
400 IF OK$="y" OR OK$="Y" THEN 430
410 IF OK$="n" OR OK$="N" THEN WIDTH 80,25:END
420 CLS :I=0:GOTO 240
430 RUN IN$(IN)
440 STOP OFF:CONSOLE 0,25,0,1:END
450 CONSOLE 5,25:CLS:LOCATE 10,5 :COLOR 4:PRINT "[redacted] ";
460 COLOR 7:PRINT "SUB MENU";:COLOR 4:PRINT " [redacted]"
470 LOCATE 5,8  :COLOR 5:PRINT " ■ 1 ■";:COLOR 7:PRINT " ... LOOK FILES"
480 LOCATE 5,9  :COLOR 5:PRINT " ■ 2 ■";:COLOR 7:PRINT " ... RENAME FILES"
490 LOCATE 5,10 :COLOR 5:PRINT " ■ 3 ■";:COLOR 7:PRINT " ... DELETE FILES"
500 LOCATE 5,13 :COLOR 5:PRINT " ■ 4 ■";:COLOR 7:PRINT " ... RETURN MENU"
510 LOCATE 10,15:INPUT "Which Number Select ? ",A
520 ON A GOTO 550,690,880,540
530 GOTO 450
540 CLS :HELP ON:GOTO 290
550 CONSOLE 5,25:CLS
560 LOCATE 10,5:COLOR 5:PRINT "[redacted] ";
570 COLOR 7:PRINT "LOOK FILE";
580 COLOR 5:PRINT " [redacted]"
590 LOCATE 5,8:COLOR 7:INPUT "Which drive Number : ",DR
600 IF DR=1 THEN FILES:GOTO 650
610 IF DR=2 THEN FILES 2:GOTO 650
620 IF DR=9 THEN GOTO 450
630 BEEP 1:FOR I=0 TO 10:NEXT:BEEP 0:PRINT " Bad file number ! ":GOTO 590
640 GOTO 590
650 INPUT "OK ? (Hit ret key) : ",A$:CLS
660 LOCATE 5,10:COLOR 7:INPUT "Continue ? (y/n) : ",A$
670 IF A$="y" OR A$="Y" OR A$="ﾝ" THEN CLS:DR=0:GOTO 590
680 GOTO 450
690 CONSOLE 5,25:CLS
700 LOCATE 10,5:COLOR 5:PRINT "[redacted] ";
710 COLOR 7:PRINT "RENAME FILE";
720 DR=0:LOCATE 5,8:COLOR 7:INPUT "Which drive Number : ",DR
730 IF DR=9 THEN GOTO 450
740 IF DR>=1 AND DR<=4 THEN DR$=RIGHT$(STR$(DR),1)+":":FILES DR:GOTO 770
750 BEEP 1:FOR I=0 TO 10:NEXT:BEEP 0:PRINT " Bad file number ! ":GOTO 720
760 GOTO 720
770 COLOR 7:INPUT "Enter file name please : ",EO$
780 COLOR 7:PRINT " ♦ Old File Name : ";EO$:PRINT
790 INPUT "Enter new file name please : ",EN$
800 COLOR 7:PRINT " ♣ New File Name : ";EN$:PRINT
810 COLOR 5:PRINT EO$;" => ";EN$:PRINT:COLOR 7:INPUT "Ready (y/n) ",A$
820 IF A$="y" OR A$="Y" OR A$="ﾝ" THEN 840
830 CLS :GOTO 720
840 EO$=DR$+EO$:EN$=DR$+EN$:NAME EO$ AS EN$
850 CLS :LOCATE 5,10:COLOR 7:INPUT "Continue ? (y/n) : ",A$
860 IF A$="y" OR A$="Y" OR A$="ﾝ" THEN CLS:DR=0:GOTO 720
870 GOTO 450
880 CONSOLE 5,25:CLS
890 LOCATE 10,5:COLOR 4:PRINT "[redacted] ";
900 COLOR 7:PRINT "DELETE FILE";
910 COLOR 4:PRINT " [redacted]"
920 LOCATE 5,8:COLOR 7:INPUT "Which drive Number : ",DR
930 IF DR=9 THEN GOTO 450
940 IF DR>=1 AND DR<=4 THEN DR$=RIGHT$(STR$(DR),1)+":":FILES DR:GOTO 960
950 BEEP 1:FOR I=0 TO 10:NEXT:BEEP 0:PRINT " Bad file number ! ":GOTO 920
960 COLOR 7:INPUT "Enter file name please : ",EN$
970 COLOR 7:PRINT " # File Name : ";EN$
980 INPUT "Ready (y/n) ",A$
990 IF A$="y" OR A$="Y" OR A$="ﾝ" THEN EN$=DR$+EN$:GOTO 1010
1000 GOTO 920
1010 KILL EN$
1020 CLS 1:LOCATE 5,15:INPUT "Continue ? (y/n) ",A$
1030 IF A$="y" OR A$="Y" OR A$="ﾝ" THEN CLS:DR=0:GOTO 920
1040 GOTO 450
1050 *RE.NAME
1060 IN$(I)="":FOR CO=0 TO 8:IF CO=6 THEN IN$(I)=IN$(I)+"."
1070 IN$(I)=IN$(I)+CHR$(PEEK (&HC000+CO+(I-1)*9))
1080 NEXT
1090 RETURN
1100 *STOP.SUB
1110 LOCATE 10,16 :PRINT " INPUT MODE - ESC KEY / NEXT - ANY KEY ";
1120 A$=INPUT$(1):IF A$=CHR$(27) THEN *INPUT.MODE ELSE CLS:RETURN
1130 ' ┌─────────────────────────────────────┐
1140 ' | BASIC PROGRAM LOADER                 |
1150 ' |                  Ver 2.9             |
1160 ' |        Programmed By SATOSHI OGUMA   |
1170 ' └─────────────────────────────────────┘
```



マイコン スーパーソフトコーナー

SUPER Soft CORNER

このコーナーは，ビデオ・ゲームやパソコン・ゲームなど，ソフトウエアを楽しむ人のためのページです。最新ビデオ・ゲームの攻略法や，これから出るパソコン・ソフトの情報などを，カラー写真やイラストをまじえながら紹介しています。また，新型式のゲーム，文章で創る「ペーパー・アドベンチャー」や，全国114のゲーム・コーナーから寄せられる情報でつくる「ハイスコア・コーナー」など，読者参加のページもいっぱいです。

このコーナーに載せてほしいゲーム・ソフトなどがありましたら，編集部までお知らせください。また，記事を書きたいかたも大かんげいです。編集部では，みなさまの協力を得て，より楽しいページにしていきたいと考えています。お便りをお待ちしています。

おもしろ無差別級









ピットフォールII 失われた洞窟

名作ピットフォールの第2弾。今回の冒険はペルーの失われた洞窟の探険だ。上下左右のスクロールで、驚くべき奥行と広がりが君を待っている。

Designed by DAVID CRANE
©Activision, Inc.

ROM MSX 解説書付￥4,800

ゴーストバスターズ

お化け退治の専門家。俺たちゃゴーストバスターズ。おびただしい数のゴーストを捕えて、ゴーストの牙城ズール寺院にのりこむのだ。

Designed by DAVID CRANE
©1984COLUMBIA PICTURES INDUSTRIES, INC.
ALL RIGHTS RESERVED
©Activision, Inc.

ROM MSX 解説書付￥5,500

チャンピオンサッカー

キックオフ、試合開始だ。試合時間は10分間。ドリブル、パス、そしてゴール、弾丸シュートをたたきこめ!!君もイレブンの仲間入り。

©Sega Enterprises, Ltd.

ROM MSX 解説書付￥4,800

窓ふき会社のスイングくん

平社員のスイング君、額に汗してお仕事中。でもモンスターが彼を突き落しに急接近。隠しコマンド隠れキャラクター満載!!

プロデュース：All/製作：ポニー
コンピュータデザイン：コンパイル

ROM MSX 解説書付￥4,800

安心して選べるPONYCAのソフト。
充実した内容と良心的価格がポニカの顔です。

PONYCA 株式会社ポニー 〒102 東京都千代田区九段北4-1-3 日本ビルディング TEL03-265-6377

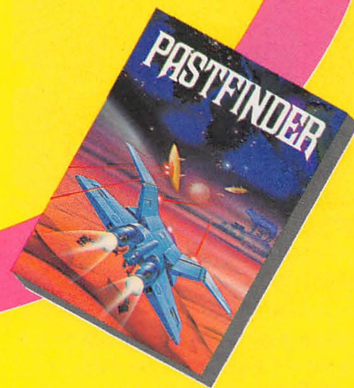
PONYCA PERSONAL COMPUTER SOFTWARE

チャンピオン!









チャンピオンボクシング

ジャブ、アッパー、ストレート!!
5人の強力ファイターが君に挑戦する。ゴングの鐘、大観衆の観声。
めざせ!世界チャンピオン!!

©Sega Enterprises, Ltd.

ROM CARTRIDGE MSX 解説書付￥5,500

CHECKERS in TAN TANたぬき

♪たん たん タヌキの××は～♪
あのチェッカーズの映画が、なんときゃわゆいゲームになってしまった。君もフミヤになれるか!?

企画：フジテレビジョン/製作：ポニー
コンピュータデザイン：八杉健太

ROM CARTRIDGE MSX 解説書付￥4,800

パストファインダー

Activisionの新しいゲームだ。今度は未来の冒険だ。緊張で指がふるえる。発売が待ちどおしい。

Designed by DAVID LUBAR
©Activision, Inc.

ROM CARTRIDGE MSX 解説書付￥4,800　7･5発売

C▲SO!

シーソーで敵をやっつける仕草はまるでギャグ漫画を見てるようです。スイングくんに続くアクションコメディゲームの登場です。

プロデュース：All/製作：ポニー
コンピュータデザイン：コンパイル

ROM CARTRIDGE MSX 解説書付￥4,800　7･5発売

販売元/株式会社ポニー・キャニオン販売
〒102 東京都千代田区九段北4-3-8 TEL03-265-8051
札幌支店TEL011-511-5151　東京支店TEL03-265-8241　大阪支店TEL06-541-1601　福岡支店TEL092-751-9631
仙台支店TEL0222-61-1741　名古屋支店TEL052-322-4001　広島支店TEL082-243-2915　ニッパンポニーTEL03-667-3741

from U.S.A.
THESE THRILLING GAMES INVITE YOU TO THE MOST EXCITING GAME WORLD

このアメリカはおいしい。

Licensed from
Brøderbund Software™

Drol™

ドロール　NECPC-8800シリーズ
8801・8801mkⅡ
8801mkⅡSR

テープ版¥4,800　フロッピィ版¥6,800

大切なお友だちが妖術使いにさらわれた。君は勇敢にも魔窟に挑む。しかしそこには恐ろしい妖術使いが…。とにかく大勢いるキャラクターがかわいい。ウレシ、コワシの魔窟探険なのだョ。

ブローダーボンドソフト第4弾

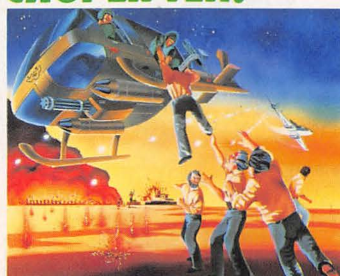
ロードランナー Lode Runner™



FM-7・X1シリーズ・S1
テープ版¥4,800　フロッピィ版¥5,800
IBMパーソナルコンピューター JX
フロッピィ版¥6,800

150もの迷路シーンがすごい。君は隠された黄金を求めて走る、走る！敵の手を逃れ、ハシゴを昇り、ジャンプする。君のオリジナルゲームも作れる、全米No.1ソフト、ロードランナー。

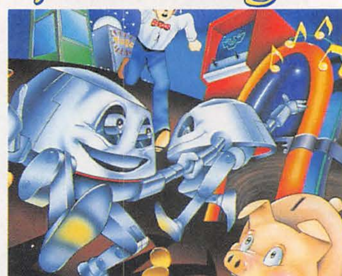
チョップリフター CHOPLIFTER!™



FM-7・X1シリーズ
テープ版¥4,800　フロッピィ版¥5,800

64人の捕虜全員を救出せよ――君に緊急指令が下された。君は最新税ジェットヘリ"チョップリフター"を操り戦火に包まれた砂の帝国クリゴンへと向う。陸から空から激しい敵の攻撃。0.1秒を争う決死の救出作戦。君は空のヒーローになれるか。

スペアチェンジ Spare Change™



FM-7・X1シリーズ
テープ版¥4,800　フロッピィ版¥5,800

こいつは異変、大変だ。ゲームマシンからおかしなザークたちが飛びだして君のカジノを荒らし始めたぞ。君はあらゆるトリックを使って大切なカジノを守らなくてはならない！ゲームの難易度を自由に変えられるオモシロゲーム、スペアチェンジ。

FROM U.S.A. MSXシリーズ／お手軽デリシャス・ソフト

Visi Goth ビジゴス

MSX
テープ版 ¥3,800

魔のトライアングル海域を航海していた君は、時間のひずみに巻き込まれ、中世にタイムスリップしてしまった。しかもそこは吸血鬼ビジゴスが棲む古城。果たして君はビジゴスを倒し、無事この世界へ戻ってこれるだろうか。

Rabbian ラビアンのアルバイト



MSX
テープ版 ¥3,800

ラビアンは働き者。オジャマトリオの嫌がらせを避けながら、6つの荷物を懸命に運ぶ。ハシゴを伝い、荷物を押して、水路を走る船上にうまくのせるんだ。知恵をしぼって、さあ君はいくつの荷物をのせられるかな？

RIVER CHASE リバーチェイス



MSX
テープ版 ¥3,800

水上警察官の君は、ギャングに追われ、狭い運河をひたすら逃げる。障害物を避け、敵のミサイルをかわし、チャンスとみたら水雷をまいて敵を撃沈！1人でも2人でも遊べる過激ゲームだ。



Soft Pro International
ソフトプロ株式会社・ソフトプロインターナショナル事業部
〒530 大阪市北区西天満6-7-2 梅新東ビル5F TEL.06(363)1221

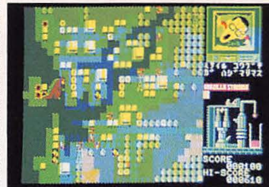
劇的遊戯



ゴジラ大暴れ!! 「大都市、壊滅か!」

NEW







臨時ニュースを申しあげます。あの怪獣王ゴジラが突如出現！ 街や森を破壊し、進撃してきました。あっ、自衛隊の戦闘機、戦車隊が応戦。ゴジラ、ギヴ・アップか？おっと今度は高圧電流やパラボラ砲、ポンポン砲で追撃。しかし、ゴジラの猛威は勢いを増すばかり。頼みのゴジラ抹殺兵器の完成はまだか？ 博士を守れ！ ゴジラ対人類の世紀の大決戦。この結末は!?

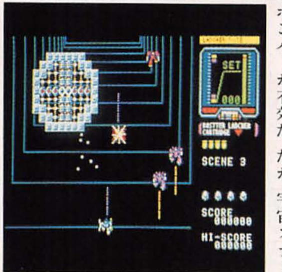
X-1(Cs, Ck, turbo) PC8801(mkII, SR)
FM-7(NEW7) TAPE ¥4,800 FD ¥5,800
©東宝・東宝映像

怒る！エルガイム。大宇宙は火の海!!

NEW



スパイラル・フローで敵マシンナリィと戦うダバ・マイロード。復讐を達成するためにはエルガイムと合体しなければ。ゼッタ、リスタの追撃を振り切れるか!?第一関門を通過したら、次は宇宙空間。襲いかかるヘビー・メタル部隊はレーザーで叩け！強敵オージェはボンバーが有効だ。だが、宇宙ステーションのミサイルには要注意!!そして、いよいよMKIIで最後の決戦。ポセイダルの最終兵器は無気味だ。油断は禁物!!





FM-7, PC8801(mkII, SR)
TAPE ¥4,800 FD ¥6,800
©(株)創通エージェンシー
(株)日本サンライズ

賢いロボパル君は、未来の国の転校生。



パソコンの立体ソフトとも言えるロボパル君。前進、後退、左右回転、アームの上下などがモニター画面を見ながら自由自在にシミュレートできます。また、ベーシックでプログラムを組めば、自分だけのロボットコントロールプログラムも思いのまま。〈対応機種〉PC-八八〇一(MKII)、PC-六〇〇一MKII、PC-六六〇一、FM-七(NEW七)、X1(CK、CS、TURBO)、RX-七十八■一万六千八百円。

キン肉マン

頭脳プレーによる技の応酬で場外乱闘も入り混じる恐怖のデスマッチ。5人抜けばチャンピオンだ！
PC-8801(mkII, mkIISR), FM-7(NEW7), X-1(Ck, Cs, turbo)
TAPE ¥4,800
©ゆでたまご・集英社、NTV、東映動画

ロボパル君、パソコンソフトでも大活躍!!

ロボパルの大冒険

驚異の高速三次元迷路ゲーム「ロボパルの大冒険」。怪物ガニスター、緑色の壁…もう、危険がいっぱい。ロボパル君、無事金塊を捜し出せるか!?

PC-8801(mkII), X-1(Ck, Cs, turbo)
TAPE ¥4,800 5"D ¥6,000
㊟このプログラムは、「ロボパル」との連動はできません。

ガンダム絶対絶命！ ジオン軍の勝利か!?

機動戦士ガンダム MSV MOBILE SUIT VARIATION
ジエット・ストリーム・アタック
BANDAI

PC-8801(mkII, mkIISR), FM-7(NEW7), X-1(Ck, Cs, turbo)
TAPE ¥3,800
©(株)創通エージェンシー・(株)日本サンライズ

NEW

「ジオン軍、接近！緊急指令、ガンダム発進せよ!!」ー次々と攻撃を仕掛ける敵モビルスーツ軍団。ザクII、プロトタイプドム、ゲルググキャノン。ガンダム、ホワイトベースを無事地球まで守りきれるか!?「機動戦士ガンダム」の世界がリアルなアクションで楽しめるジエットストリームアタック。プレイヤーは、宇宙航行画面、格納庫画面、戦闘画面の3つを、いかにスピーディに切りかえて戦うかが最大のポイント。スリリングな面白いゲームだ。

あなたは宇宙人に選ばれた……「たった一人の地球人。」

NEW

果てしなき宇宙から地球へ送信された不思議なメッセージ。あなた以外には誰一人として、それを記憶した者はいない。その内容は宇宙第13ブロック環境会議への宇宙人招集に関するもの。もちろん、あなたは地球を代表する宇宙人の一人。さあ、急がねば。送迎船を呼ぶための合い言葉を探し出し、サザンクロスへ。謎に包まれた**本格アドベンチャーゲーム**の決定版。特に、百五十を越える画面数がハイスピードで展開。手に汗にぎる迫力の臨場感だ。



PC-8801(mkII), PC-9801, PC-9801F, FM-7(NEW7)
X-1〔Cs, Ck turbo(5"D)〕 X-1D(3"D)
TAPE ¥4,800 FD ¥6,800

MSX専用ソフト

- 機動戦士ガンダム ©(株)創通エージェンシー・(株)日本サンライズ
- ウルトラマン ©円谷プロ
- ゴジラv.s.3大怪獣 ©東宝・東宝映画
- 銀河漂流バイファム ©毎日放送・(株)日本サンライズ

ROM ¥4,800
MSX マークはマイクロソフト社の商標です。

•戦略連合艦隊•

2人専用

空中戦→空海戦→海戦と手に汗にぎる戦闘展開。知脳とテクニックのリアルタイム・シミュレーション。

PC-8801(mkII), PC-6001mkII, FM-7(NEW7), X-1(Ck, Cs, turbo)
TAPE ¥3,800

マジンガーZ

PC-8801(mkII), FM-7(NEW7) TAPE ¥4,800

©ダイナミック企画 東映動画

アシュラ男爵あやつる神出鬼没の機械獣。世界平和のため、マジンガーZ、光子力研究所を死守せよ！

関ヶ原

(2人専用)

PC-8801(mkII)
FM-7(NEW7)
X-1(Ck, Cs, turbo)
TAPE ¥3,800

徳川家康率いる東軍13部隊と石田三成率いる西軍14部隊の戦いを忠実にリアル再現。

零戦(ゼロファイター戦)

PC-8801(mkII)
FM-7(NEW7)
TAPE ¥3,800

接近する敵戦闘機編隊。迎え撃つは史上最強の零戦。止めどなく攻めてくる敵をキミは何機撃ち落とせるか!?

ガンダム ―ルナ・ツーの戦い―

ホワイトベースが危ない！ さあ、目にも止まらぬスピードでガンダムを操り、ザク軍団を撃破せよ！

PC-8801(mkII)
PC-6001mkII
FM-7(NEW7)
X-1(Ck, Cs, turbo)
TAPE ¥3,800
©(株)創通エージェンシー・(株)日本サンライズ

ロールプレイングゲーム 仮面ライダー

©石森プロ・毎日放送・東映

仮面ライダーこと本郷猛はキミだ。ショッカーの地下基地に潜入し、首領を倒せ！だが、ヒトデンジャー、イカデビル等の怪人は手恐いぞ。

FM-7(NEW7)
TAPE ¥4,800

BANDAI
株式会社バンダイ
マミートE/L事業部
東京都台東区駒形2-5-4 〒111



コンピュータの暴走、次々と襲いかかるパニック

ギャグアドベンチャーの奇才・竹中コンビの第3弾！
名古屋(デゼニワールド)は、埼玉(デゼニランド)を超える





名古屋の生んだ ニューヒーロー・デゼニマン 初登場!!

名古屋の名所は、もう“シャチホコ”にあらず。米国フロリダから、直輸入の巨大遊園地「デゼニワールド」の時代なのだ。

ところが、この遊園地を集中コントロールする人工知能コンピュータ（HAL 3）「ハルミちゃん」が大混乱。そこへ名古屋が生んだニューヒーロー・デゼニマンが登場し、名古屋の新名所「デゼニワールド」を救うのだ。

しかし、大パニックに陥った「デゼニワールド」は、もはや崩壊寸前。悪戦苦闘の連続で、これはもう終わりのないネバーエンディングストーリーとなること必至。

デゼニワールド

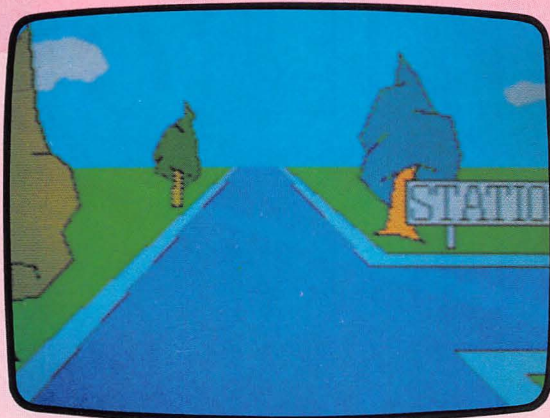


ク

DEZENI WORLD

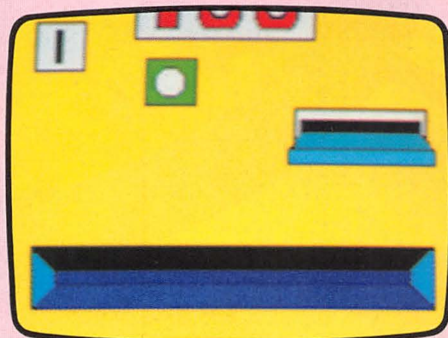
デゼニワールド

か!?











HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本社・ハドソン札幌/〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目4番17号
コロナード平岸II 201 PHONE:011-821-1538
営業所・東北・金沢・東京・名古屋・大阪・岡山・広島・福岡・鹿児島・沖縄

●ハドソン東京の住所が変わりました。
新住所　〒162 東京都新宿区市谷田町3-1-1 ハドソンビル

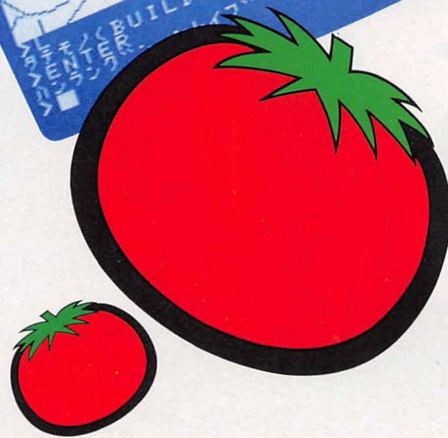
- 米国フロリダの「デゼニワールド」完全取材
- サウンドトラックカセット付き
- リアリティ抜群のギャグアドベンチャー
- 対応機種
  PC-8801mkII、X1turbo
  FM-7、(FD版 6,800円)
- 発売
  近日、パソコンショップ、デパートにて初公開!!

〈カラー作品〉
ヘクターフィルム=竹・中プロダクション作品
本年度ギャグデミー賞
〈最優秀編集賞〉〈最優秀作曲賞〉〈最優秀録音賞〉〈最優秀音響効果賞〉
4部門受賞

竹・中プロダクション作品 HUDSON GROUP HUDSON SOFT® 配給 DOKKIRI SYSTEM IN SELECTED GAMES

サラダの国のトマト姫

ときめきのファンタジック・アドベンチャー



MSXのみなさま、お待たせしました。

通称「サラトマ」こと「サラダの国のトマト姫」が、遂にMSXでも楽しめることになりました。140枚を越えるピクチャーがすごい。あのトマト姫が可愛い。などなど、評判は聞いてのとおり。MSXを持っている人なら、これは絶対に見逃せないニュースです。

(このゲームは、RAM容量32K以上のMSXでご使用ください。)

ストーリーは、ハラハラドキドキものなのだ。

重い年貢をとりたてて国民を苦しめるカボチャ大王。彼に捕えられた反乱軍のリーダー、トマト姫。さて、絶対絶命のピンチの最中にさっそうと現れたキュウリ戦士は、トマト姫を無事救出できるか。反乱軍を勝利に導けるか。

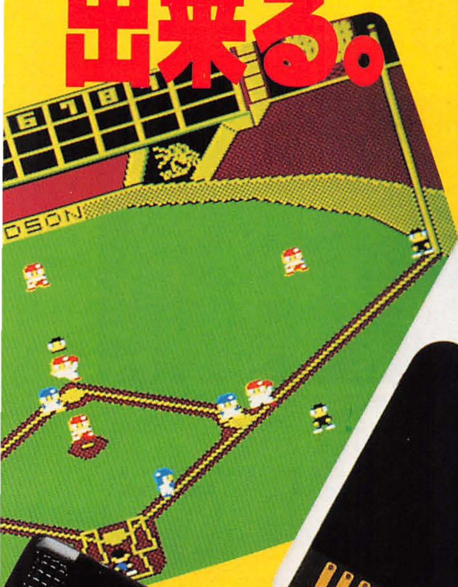
その他適応機種

	X1-D	X-1シリーズ	FM-7	PC-8001/MKII	PC-6001/MKII	PC-8801/MKII	PC-9801/F	MZ-1500	価格
T		●	●	●	●	●			¥4,800
FD	●(3″)		●(5″)			●(5″)	●(5″)		¥6,800
QD								●	¥5,800



HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
本社・ハドソン札幌/〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目4番17号
コロナード平岸II201 PHONE:011-821-1538
営業所・東北・金沢・東京・名古屋・大阪・岡山・広島・福岡・鹿児島・沖縄

1枚のカードで、ゲームが出来る。









ハドソンのカードソフト

BEE CARD®第1弾は、野球狂!!

ハドソンが、またひとつ時代を進歩させました。ハンディなカードソフト、BEE CARDの登場です。その第1弾は、人気のパソコンゲーム「野球狂」。カードを専用のコネクターカートリッジBEE PACKに差し込み、それをパソコン(MSX)につなぐと、ゲームが楽しめます。財布に入る。どこへでも持っていける。ハドソンのBEE CARDは、パソコンライフを変革します。



★新作「ジェットセットウィリー」製作中。

BC-M1 野球狂

適応機種 MSX
(その他機種用もぞくぞく開発中。)

発売記念セット価格 4,800円

限定5,000セット!! 「野球狂」＋BEE PACK

BEE CARD 価格4,800円 (限定販売
BEE PACK 価格 980円 終了後)

©M.P.I.・HUDSON

超面白 一気!! 300面 コンストラクションツール装備!! リアルタイムゲーム

ぐるっぺ

ぐるっぺ何面行けたかな?
まだ、思うようにならない人のためにぐるっぺ秘技特集!

●対応機種
PC-8801/mkⅡ/SR、X-1/Turbo、MZ-2000/2200
ディスク版は全機種共通、3機種7種類が一枚でOK!
カセット版はX-1とMZでOK!
(PCは単品)
コンストラクション機能装着
ディスク版ではデータコンパチ!
カセット版3,800円・5FD版5,800円

秘技1:タッチ割り

一番初歩的な技です。これはゲームをやっていると自然に身に付きますが、簡単に説明いたします。【ぐるっぺ】は身長分しかジャンプできません。それでもゲーム中は、意地悪な配置が結構現れます。即ち、二段以上高い場所にぱすた君が、捕まっています。そこでぱすた君を助けるためには、いったん、ぱすた君より上まで上がり、割れるかべの横を通り過ぎる瞬間に壁側をタッチします。あとはぱすた君を下に落とし改めて上げ直します。



秘技2:ありがた迷惑

無事脱出したぱすた君は、【ぐるっぺ】と全く同じ動作をしますが、カンニングしながら動きますのでちょっとずつ遅れがちです。結局だんだん離れて行きます。そこで、アロンβをまきちらしてぱすた君を貼り付けておき、【ぐるっぺ】とぱすた君の距離を適度に保って下さい。また、逆に【ぐるっぺ】を貼り付けておき、ぱすた君の方だけ動かすという手もあります。

その他、マニュアルに書いていない機能が色々あります。

1) ゲーム中にカーソル上下キーでゲームのスピードが変わります。標準は16です。
2) ゲーム中にSHIFT+CLRキーでGIVE UP出来ます。ただし【ぐるっぺ】が一人死んでしまうので、覚悟を決めてからしましょう。
3) 一面クリアーするごとに【ぐるっぺ】が一人増えます。ただし最高10人までです。
4) ぱすた君を全員助け出したら適当にドアなどを回して点数を稼いで下さい。すぐ主水様が出てきますので何とか振り切って脱出すれば特別ボーナスが入ります。
5) コンストラクションでおもしろい面を作って送って下さい。SPSがおもしろいと認めた方には、その記念として【ぐるっぺ したじき】をお送り致します。

秘技3:無重力ぱすた君

縦に伸びた通路で、アロンβを横から半分ぐらい出し、下からぱすた君をジャンプさせ貼り付かせた場合、その場で気絶してしまい、落ちません。利用方法はわかりませんが、何かの役に立てばと思い書きました。(いいかげんな!)

秘技4:念力卵移動

これは、ある条件で卵が移動します。ただし、点数は入りません。何故かというとどうやって出すかはSPSの人間も知りません。(勿論作った本人も)だから出した人は必ず、報告して下さい。その際は、必ず出る条件を明記して下さい。特別名誉ユーザーとして登録致します。

? ウーム ?

秘技5:不眠症

これは、あまりのおもしろさに徹夜すれば必ず出せます。この秘技を出したために、学校に遅刻した人が続出しています。高得点は出ますが、成績は下がります。なお、街の回転ドアでは危険ですので遊ばないで下さい。

秘技6:主水無用

もろに主水様の弱点を公開します。この方は、以外と単純ですので追い付かれたら4枚ドアなどで一緒に回してもらいましょう。すると勢い余って主水様がとんでもない方向へ行ってしまいますので、そのすきに脱出してしまいます。

㊙ 開発情報No.1 最終将棋

あの当社HP系を遥かに越えた、

棋太平(きたへい)

人間側に合わせて「個性」ができてくる
より立体的でリアルな駒と盤
8ビット機の限界?最高域に
達した将棋ソフトです。

㈱マイコンハウス SPS
〒960 福島市太平寺字町ノ内5-3 ☎(0245)45-5777
FAX(0245)45-1804(GII,GIII)

信夫橋 オオクラボーリング 旧4号線 セブンイレブン 土湯街道 沖島バス停 SPS 福島駅 東北本線

お求めはお近くの有名マイコンショップで。
通販希望の方は使用機種名明記の上現金書留でお願いします。(送料サービス)

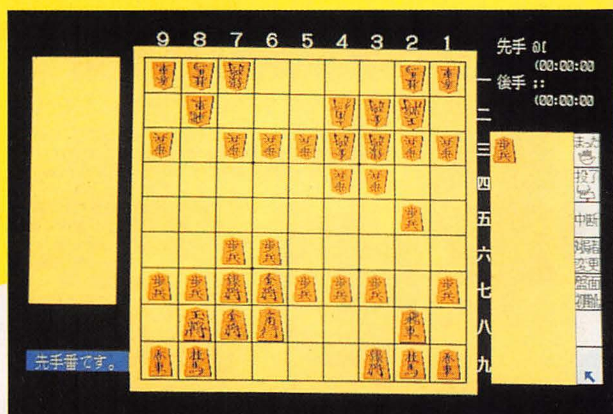
パートナーショップ
キャリーラボ

森田和郎の将棋

6月下旬 新発売

空前絶後!!

人工知能をかねそなえたコンピュータ
史上最強の将棋ソフト誕生



PC-9801/E/F/M

- 5インチディスク版(2D、2DD)…¥8,700
- 5インチディスク版(2HD) ……¥9,800



森田和郎

代表作にベストセラー作品『アルフォス』『森田のバトルフィールド』そして『オセロゲーム』等がある。
ソフト企画・制作会社、ランダムハウスの代表者をつとめるかたわら雑誌・新聞等にコンピュータ関連の記事を多数寄稿。
将棋5段、囲碁3段、オセロ2段。

人工知能型思考ルーチンとかつてない豊富な機能を備えた本格将棋ソフト。圧倒的強さで市販将棋ソフトを一蹴。2枚落ちでも楽勝。

★腕自慢の人はもちろん、
初心者の学習用にも最適なソフトです★

- 対局の棋譜や定跡を保存(セーブ)でき、後日、再現(ロード)することができます。名人戦などの対局を保存・再現することにより、プロ棋士の将棋を研究・観戦することができます。
- コンピュータにあなたの定跡を覚えこませるコンストラクション付。 あなただけの将棋ソフトをつくることができます。
- 詰将棋をコンピュータが解きます。新聞・雑誌等 どんな詰将棋でも短時間で解いてくれます。
- 対局中の棋譜・盤面の駒組のコピーをプリンター に出力できます。
- RS232Cを用いた通信機能により、電話での遠隔地対局も楽しめます。
- マウス使用可

MSXシリーズ 第1弾 おもしろラインナップ好評発売中!!

FHARANX ファランクス ヒーロー ファンタジー ロールプレイング

新作

●恐怖のバンパイヤ&ドラゴン伝説●

MSX カセットテープ(RAM32k以上)……¥3,800

紀元前400年代末期、平和な島ソナにバンパイヤの魔の手がのびる。アテネから派遣された4人の勇者と、バンパイヤそしてドラゴンとの激しい死闘が……。洗練されたゲーム構成と意外なストーリー展開。キミはソナの平和をとりもどせるか!? 作者……富永和紀



ドアドアmkII

近日発売

ファンタジー思考型反射ゲーム



●ゲーム史上に残る不滅のロングセラー●

MSX ROM版……¥4,800

■〔テープ版〕A面★PC-6001mkII/SR、PC-6601/SR(50面+50面)B面★PC-6001〈32K〉(20面+20面)…¥3,800 ■〔クイックディスク版〕MZ-1500(100面)……¥3,800

※PC-6001mKIISR、PC-6601SRをお使いの方は、かならずパッケージの使用機種欄を確認して下さい。

名作ドアドアをさらにパワーアップ。作者……中村光一

ポートピア連続殺人事件

本格サスペンスアドベンチャー

●堀井雄二アドベンチャーの原点●

MSX カセットテープ(RAM32k以上)¥3,800

■〔テープ版〕FM-7全シリーズ、PC-8801、PC-8801mkII、PC-8801mkIISR、PC-8001mkII、シャープX1シリーズ、PC-6001〈32K〉、PC-6001mkII、PC-6001mkIISR、PC-6601、PC-6601SR……¥3,600

君にこの事件の解明をまかせる。港神戸を発端に次々に起こる殺人事件。ナゾはナゾを呼び、ラストの意外などんでん返しに「ドキッ!!」 作者……堀井雄二



●ゲームプロデューサー(正社員)募集●

職種:ゲーム作家と共に、エニックスソフトを企画・開発する仕事です。
資格:パソコン経験者、年令・28位迄　　給与:当社規定により優遇
応募:電話連絡の上、履歴書持参、ご来社下さい。
TEL 03-366-4345 担当・千田

販売元  株式会社 小西六エニックス

発行元  株式会社 エニックス

〒160 東京都新宿区西新宿7丁目1番8号 TEL03-366-4345

ウイングマン

ヒーローコミックアドベンチャー

ヒットチャート急上昇

★ニュータイプマルチ画面★
指先カーソルで何でも見れる。女の子の胸ばかり見てもドリムノートは、見つからないぞ。

★リアクション豊富な対話型アドベンチャー★
君の探究心(?)を見すかしたようなリアクションには、思わずドキッとしてしまう。

★戦闘モード付親切設計★
突然キータクラー出現。リアルタイムでキータクラーと闘うことができる。

PC-6001mkII/SR
PC-6601/SR
近日発売

●プロローグ●
キータクラーとの熾烈な闘いで紛失してしまったドリムノートこの物語は、君がウイングマンこと広野健太になり美紅ちゃんとアオイさんと共にドリムノートを捜すところから始まる。

作者 TAM·TAM
©集英社 桂 正和



少年ジャンプから飛び出したビッグヒーロー





この画面はPC-6001mKII版です。

■〔テープ版(2本組)〕FM 7シリーズ、シャープX1シリーズ、PC 6001mkII、PC 6001mkII SR、PC 6601、PC 6601SR、PC 8801、PC 8801mkII、PC 8801mkII SR………………¥4,800

■〔5インチディスク版〕PC 8801、PC 8801mkII、PC 8801mkII SR、FM 7、FM NEW7、PC 9801、PC 9801E、PC 9801F(2D、2DD)……¥5,800

TOKYO ナンパストリート

人工知能型シミュレーションゲーム



♥ねえキミ達、私達とデートしない？私達って本物の女の子より女の子っぽいワョ♥

これが噂のナンパ少女隊



♥デートの約束のない奴は、有り金もってナンパへGo♥

♥タッチはまだ早い！会話で彼女の気持ちをつかむのが先決。お楽しみは、そのアトで♥

■〔テープ版(2本組)〕FM-7全シリーズ、PC-8801/mKII/SR……¥4,800

■〔5インチディスク版〕FM-7、FM-NEW7、PC-8801/mKII/SR·¥6,400

PC-8801シリーズ
6月下旬新発売
シャープX1シリーズ
近日発売

パソコン界に新分野開拓

★このリアルなかけひきがキミをプレイボーイにする★



♥よくぞここまで来た！ファイト！ファイト！♥



♥ムフッこの先のシーンが楽しみなのダ！ハナ血ブーしちゃうぞ!!♥

★限りなく人工知能に近づいた女の子の豊富なリアクション★
女性心理学文献と作者の実体験から割り出した女性心理をプログラム化した画期的なシミュレーションゲーム。

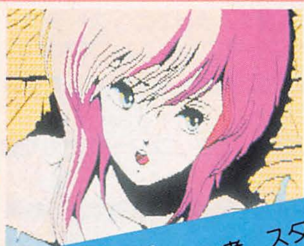
★ナンパのノウハウを完全シミュレート★
楽しい会話で相手の性格を見きわめ、プレイボーイになる為のテクニックを探し出せ。

★特定の女の子とデートできるデートモード付★
君のデートしたい女の子のデータを入力すれば、その女の子と実際のデートを楽しめる。

★便利なプレイボーイ日記付★
ナンパの成果を克明に記録できる日記付。

★読みやすいひらがな表示★

「これは愛のロールプレイングです」作者・関野ひかる



ミリカ「私の願いは地球の平和。」

SFサスペンス
アニメ
不朽の名作

ザース

作者 スタジオ・ジャンドラ

本格サスペンスアドベンチャー

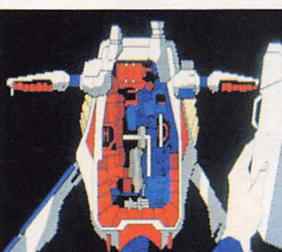
再びの世界破滅を防ぐには、狂ったオリオンを敵の手から奪還することが必要だ。宇宙科学者ザース達は、月にあるオリオン基地へと向った。オリオンの秘密とは？敵の策略と解明すべき難問の数々。息詰まる興奮と意外な展開。

■〔テープ版〕FM-7全シリーズ………………¥3,800

■〔5インチディスク版〕PC-8801、PC-8801mkII、PC-8801mkIISR、PC-9801、PC-9801E、PC-9801F、FM-7、FM-NEW7……¥5,800

★人類愛をテーマに繰り広げられるSFアドベンチャーの決定版★





★パソコンゲームを限りなくアニメーションに近づけたSF最高傑作★

巨編4章構成(ディスク2枚組・テープ2本組)
驚異のビッグアドベンチャー！

エルドラド伝奇

槙村アドベンチャー



●アキラを殺したのは誰だ!?
●ホシコを誘拐した目的は!?
●僕はアキラの残したビデオテープを手掛りに秘境エルドラドへと向った。

●驚異！100色の中間色を使用。だからこんなに美しい！

●炸裂する抜群のサウンド！
雷鳴・小鳥のさえずり・獣の鳴き声・飛行音等々随所にちりばめられた音響効果。臨場感あふれるゲームが楽しめます。

●構想2年！本格的冒険推理小説
プロの漫画家がパソコンユーザーの為に書き下したオリジナルシナリオ

作者……槙村ただし

■〔テープ版(2本組)〕FM-7全シリーズ、PC-8801、PC-8801mkII、PC-8801mkIISR………………¥4,800

■〔5インチディスク版(2枚組)1ドライブ使用可〕FM-7、FM-NEW-7、PC-8801、PC-8801mkII、PC-8801mkIISR、PC-9801/E/F(2D、2DD) ¥7,800





オリジナルゲーム大募集

★あなたの作ったゲームを商品化してみませんか、当社では月例フレッシュ・エニックス賞を設け、適切なアドバイスをおこない作者の氏名で商品化しております。★

●〆切 毎月月末
●発表 ベーシックマガジン9月号(8月発売分)
●応募方法 カセット、ディスク、説明書に住所、氏名、年令、電話番号、使用機種を明記して下さい。
●送り先 第4回フレッシュエニックス賞係

発表 第2回 フレッシュエニックス賞

応募総数43作

入選 概当作品なし
佳作 概当作品なし

【総評】 ●単なる思いつき、既成作品のマネが目立ち、全体的に低調であった。シナリオの段階でじっくりゲーム構成を練り、プレイヤーを夢中にさせるゲームづくりを心がけてほしい。

6月下旬新発売

ワールドゴルフ

エニックスオープン
トーナメントゴルフ
ゲーム

トッププロ30人とのスリリングな トーナメントゴルフ

君はエニックスオープンの覇者となれるか!?

■〔5インチディスク版〕PC-8801mkIISR、PC-8801mkII、PC8801……………………………………………………￥5,800

■〔テープ版(2本組)〕PC-8801mkIISR、PC-8801mkII、PC-8801￥4,800

FM-7、X1シリーズ移植中！その他機種も移植予定!!

●トッププロ30人とのトーナメント方式採用。各プロの成績が、1ホールごとに表示され、キミの順位はすぐにわかる。18ホール終了後ベスト5以内に入れば、コースの会員として認められエキストラホール(9ホール)の使用許可がおりる。
●ゴルフコースの微妙なアンジュレーション(凸凹)を完全シミュレート。
●ボールの弾道もリアルそのもの。トップスピン、バックスピン、フック、スライス 等、自由自在。
●美しいグラフィックで描く世界の著名ゴルフコース。
●1人〜3人までのプレイが、可能。

作者……村守将志

軽井沢誘拐案内

ロマンチック
ミステリー
アドベンチャー





★コマンドはとっても楽なワンキー入力★ もはや言葉捜しでイライラする事はない。
★臨場感あふれるスクロール移動★
地名のわかっている所には一発で行ける他、スクロールマップ上での移動も可能。
★親切な『スイリ』コマンド付★ 連れがいる時は、その連れに推理させる事ができ、1人の時は今までわかっている事が表示されるという親切コマンド。
★超高速グラフィックルーチンで快適なゲーム進行★
★読みやすい、ひらがな・カタカナ混合文★
★主人公の名前はキミだ！★ 登場人物達がキミの名前を呼び、話かけてきます。

堀井雄二が華麗に放つロマンチック・ミステリー・ツアー

春、あじさいの咲く頃。夏は多くの人々でにぎわう、ここ軽井沢も今はどこか淋しげ。君は、恋人・久美子の別荘で楽しいひと時を過ごしていた。しかし、買い物に行ったはずの久美子の妹・なぎさが、いつまでたっても戻って来ない。「まさか誘拐…!?」と、その時。電話のベルが鳴った………。

■〔5インチディスク版〕PC-8801、PC-8801mkII、PC-8801mkIISR…………￥5,800
■〔テープ版(2本組)〕PC-8801、PC-8801mkII、PC-8801mkIISR……………￥4,800



●なぎさがつきあっていた男とは……!?
●地蔵ヶ原のあやしげなパーティとは…!?
●そして、やがて久美子までもが…!?

★なぎさのカラー写真付★
(この写真がゲームの後半で重要な手がかりとなります)

君は軽井沢に愛を見たかっ!?

FM-7シリーズ近日発売
PC-6001mk/SR、PC-6601/SR移植開始

暗黒城

スペースファンタジー
アドベンチャー



PC-8801・X1シリーズ
好評発売中

●460画面の巨編アドベンチャー●

■〔5インチディスク版〕PC-8801mkIISR、PC-8801mkII、PC-8801……………………………………￥5,300
■〔テープ版〕FM-7全シリーズ・シャープX1シリーズ………￥3,800

超高速グラフィックで展開する壮大な宇宙創造紀のスペースアドベンチャー
登場人物との会話はユーモアいっぱい
君は新世界の創造主となれるか!?

作者…山口祐平©ランダム ハウス

ドアドア

ファンタジー思考型反射ゲーム



ドアドアは中村光一作品、パソコンゲームの代名詞

■〔テープ版〕PC-8801、PC-8801mkII、PC-8801mkIISR、PC-8001mkII、FM-7全シリーズ、シャープX1全シリーズ、MZ-2000、……………………………………￥3,800
■〔5インチディスク版〕PC-9801、PC-9801E、PC-9801F、PC-8801、PC-8801mkII、PC-8801mkIISR……………………￥5,800
■〔3.5インチディスク版〕FM-77…￥5,400
■S1(テープ版)￥3,800(2HD)……￥6,800

ニュートロン

ファンタジー思考型アクションゲーム



アクションゲームの最高傑作

■〔テープ版〕PC-8801、PC-8801mkII、PC-8801mkIISR、シャープX1全シリーズ、FM-7全シリーズ……………………………￥4,800
■〔5インチディスク版〕PC-9801、PC-9801E、PC-9801F、PC-8801、PC-8801mkII、PC-8801mkIISR……………………￥6,800

作者……中村光一

アゲイン

ロールプレイングアドベンチャー



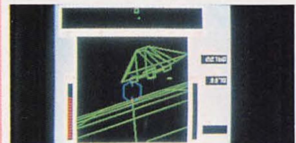
超高速グラフィックルーチンで展開する200画面

■〔5インチディスク版〕PC-8801、PC-8801mkII、PC-8801mkIISR、FM-7、FM-NEW7……………………………￥5,800

ロールプレイング・シミュレーション・パズルをアドベンチャーに取り入れた抜群の構成力。作者…山口祐平©ランダムハウス

ブルーフォックス

超光速立体マルチエキサイティングゲーム



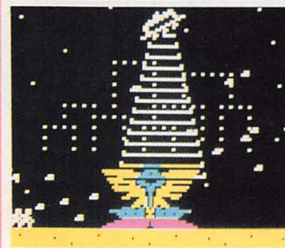
3Dゲームのイメージを一新した超大作

■〔テープ版〕FM-7全シリーズ￥4,800

マルチスクリーンで展開する地上戦・空中戦。ロボット工学をシミュレートしたリアルな動きとサウンド。痛快な撃破シーンが君をエキサイトさせる。
作者……武部暁昌

ザクサス

スクロール型
リアルアクションゲーム



スリリングなスカイ
アクションに話題騒然

●PC-8001の限界を越えた超スピードスクロール●

■〔テープ版〕PC-8001〈32K〉、PC-8001mkII、PC-8001mkIISR、PC-8801、PC-8801mkII、PC-8801mkIISR…………………………￥3,800

ロールプレイング的要素を含んだスカイアクションゲーム。敵サイボーグ戦士の動きはリアリティ抜群。痛快キャラクターには、思わず圧倒されてしまう。PCファン必見の傑作。

作者……宮田康宏

●移植アルバイト大募集●

MSX・FM-7シリーズ・PC-8801シリーズ・シャープX1シリーズ・PC-9801シリーズに当社商品を移植できる方のご応募をお待ちしております。詳細事項等のお問い合せは、エニックス技術部迄
TEL：03-366-4296 担当 望月

販売元  株式会社 小西六エニックス

発行元  株式会社 エニックス

〒160 東京都新宿区西新宿7丁目1番8号 TEL 03-366-4345

すべてのテクニックを使わなければ、この迷は解けない！ゲームファンの君に送るリアルベンチャーショーテイーズ！

ハッピーフレットは、ティンターデルの城壁を見上げたまま足を止めた…。ティンターデル城には、伝説の支配者 **マーク王の莫大な財宝**が、隠されていると言い伝えられ、過去、何人もの探険家達が財宝探索にいどんでいったが、誰一人として戻ったものは、いなかった…。城内は、**想像を絶する空間**（ステージ）で形成され、勇気と判断力がなければ、とうてい進めそうもない。

シーンは**リアルタイム**に進行し、湖を渡り、谷を越え、**50以上もの難関**へとさしかかるのだが、そこに**刻まれた文字**は何を予告するのか？



PC-8801/mkII/mkII SR
PC-8001 mkII SR
5FD ¥6,800
※PC-8001/mkIIでは使用できません。

ミステリーゲーム IV

ハッピーフレット

★アドベンチャーツール プレゼント！
マーク王の財宝を深しあてた方、全員に、マイクロキャビン特製、アドベンチャーツールをプレゼントします。添付の応募用紙で、お申し込み下さい。



地上4階… 地下3階… 驚異の200画面！

ついに出た！
新作アドベンチャーゲーム。
ワンタッチロードで君の前に出現するのは、なんと地上4階地下3階、200画面の巨大な屋敷だ。しかもリアルタイムで立体視覚移動！ ジョイスティックで移動可能！ドアの開閉もトリガーボタンという大担さ！ コマンドは英文字＋カナ文字で入力可能！ という訳でアドベンチャーは、のろい、つまらない、なぁんて思っている君、これで認識が変るョ！

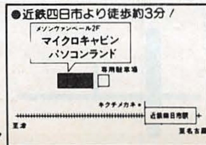
X1 シリーズ
turbo対応 カセットテープ ¥3,800
5インチ2D版 ¥6,800

アドベンチャーゲーム シリーズ

WORRY ウォーリィ

マイクロキャビン
株式会社 マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市鵜の森1-2-15
メゾンヴァンベール2F TEL.0593(51)6482

●現金書留でご注文の場合は、商品名、機種名を明記の上、お送りください。マイクロキャビン特製のステッカーをプレゼントします。(送料サービス)

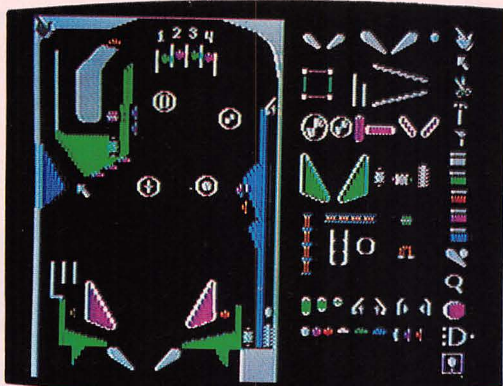


※各社パソコンソフト発売中！

話題のゲーム続々。  コンプティーク印。

From U.S.A. パソコン・ピンボール・ゲームのバイブル登場。
天才作家ビル・バッジのプレイ精神をいきいき伝える決定版。

ピンボール・コンストラクション セット



元祖パソコン・ピンボールゲーム「ラスター・ブラスター」の作者ビル・バッジが、もっと面白いことをやってしまった。この世に一つしかない自分だけのゲーム制作ソフトがいよいよベールを脱いだ。

近日発売

PC-8801/mkII/mkII SR (5"D) ¥6,800
PC-9801/E/F (5"〈2D・2DD〉) ¥7,200
PC-6601 (3.5"〈1DD〉) ¥6,800

＊実際の画面と多少異なることがあります。

From U.S.A. イライラがまたイライラを呼ぶ不思議な体験。

サミー・ライトフット

好評発売中

PC-8801/mkII/mkII SR (5"D)
FM-7/NEW 7 (5"D・TAPE), 77 (3.5"D)
DISK:〈5"〉¥5,800・〈3.5"〉¥6,800/TAPE:¥3,800

COMPTIQ ORIGINAL 雄大なスケールで描く熱血幕末アドベンチャー。

カムイの剣

好評発売中

PC-8801/mkII (5"D・TAPE)
mkII SR (5"D)
FM-7/NEW 7 (5"D・TAPE), 77 (3.5"D)
X1/X1 C/X1 TURBO (5"D・TAPE)
DISK:2枚組¥7,800/TAPE:2本組¥5,400

―― 近くのショップで遊んでみよう。――

タッチ&トライコーナー誕生

あけてみるまでわからない…というパソコン・ゲームの常識がやぶられた。ファン待望の〈タッチ&トライコーナー〉が下記のお店に誕生。係の人に"コンプティークのゲームを試したいのですが"とひとこといってくれればO.Kです。



＊北海道地区：札幌・九十九電機㈱札幌店(011)241-2299　＊関東地区：秋葉原・㈱コム　マイクロコンピュータSHINKO (03)251-1523／CVAジャスコ秋葉原店(03)258-3711／第一家庭電器C&Q (03)253-4191　新宿・ラオックス㈱新宿店(03)350-1241／渋谷・J&P渋谷店(03)496-4141　＊関西地区：大阪日本橋・J&Pテクノランド(06)644-1413／J&Pメディアランド(06)644-1613／ニノミヤムセンエレランド(06)643-2031　＊中国地区：広島・第一産業本店マイコンコーナー3F (082)247-5111　※九州地区：福岡・ベスト電器本店ベストマイコン福岡7F (092)781-7131

ショップのみなさまへ：
全国のファンのかたがたの強いご要望もあり、コンプティークでは当社商品の"タッチ&トライコーナー"にご協力いただけるショップを募集しております。詳細は〈03・234・8041〉ショップ係まで。

From U.S.A. 一つのソフトで5つのゲームが。楽しさ濃縮体験しよう!

クロノ・ウォーリア



＊実際の画面と多少異なることがあります。

迷路・パズル・アクション…ゲームのおもしろエッセンスがぎっしりつまったお買得ゲームの決定版!

近日発売

PC-8801/mkII/mkII SR (5"D)
X1/X1 C/X1 TURBO (5"D・TAPE)
DISK:¥6,800/TAPE:¥4,800

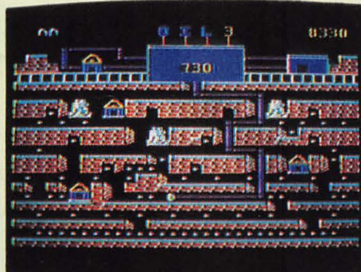
From U.S.A. 億万長者を夢見て石油を掘ろう。愉快な怪物に気をつけて!

オイルズ・ウエル

地底に眠る石油を首尾よく掘り出し、一獲千金を狙うオイルマンがキミだ。が、うまい具合にいくかな?

近日発売

X1/X1 C/X1 TURBO (5"D・TAPE)
DISK:¥6,800/TAPE:¥4,800



＊実際の画面と多少異なることがあります。

禁断のゲームソフトはクォリティーがいのち

COMPTIQ

株式会社コンプティーク 〒102東京都千代田区隼町3-19清水ビル4F 電話＝(03)234-8041

＊通信販売をご希望のかたは、商品名、機種名を明記のうえ料金を現金書留で上記までお送りください。(送料サービス)

ストーリーは原作を越えた

オリジナル版の発表から2年、新技術・アイディアを投入してMSX版で新登場

- 操作性を重視した、コマンド選択方式
- フルカラー50以上のグラフィック画面
- 登場キャラクター多数、もちろん、会話モードもOK

MSXテープ版(3本組)¥4,800 7月5日発売



惑星メフィウスの開発過程が本に!!
「惑星メフィウスはこうして作られた」東京書籍刊 ¥720

惑星メフィウスがVHDでアニメゲームに!!
- プログラム…㈱ティーアンドイーソフト
- 映像制作…東映動画㈱ ● 発売元…日本ビクター㈱

3-Dゴルフシミュレーション スーパーバージョン

4人同時プレイ可能
画面表示をマシン語で高速化!

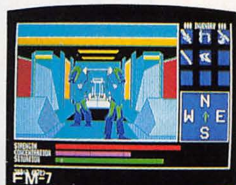
PC-8801mkIISR専用 5FD版
FM-16βFD/SD 5"2HD版







新発売	FM-16βFD/SD・5"2HD版	¥6800
	PC-8801mkIISR…5FD版	¥6800
PC-6001mkII SR	テープ版	¥4000
PC-6601SR	3.5"1DD版	¥6800
PC-6001mkII	テープ版	¥4000
PC-6601	3.5"1D版	¥6800
PC-9801F	5"2DD版	¥6800
MZ-1500	QD版	¥4000
日立S1	テープ版	¥4000
FM-77	3.5FD版	¥6800
IBM-JX	3.5"2DD版	¥6800





完結編

PC-6001mkII

FM-7

●新開発の高速3D ピクチャーエディター

画面データを3次元要素で持っていて、画面を3次元回転させたり、背景と背景、背景とキャラクターを自由に組みあわせて描きますので、画面数も前作の2倍以上になっています。(FM-7シリーズ版)

FM-7/NEW7/77	テープ(3本)版	¥4800
FM-7/NEW7/77	5FD版	¥6800
FM-7/NEW7/77	3.5FD版	¥6800
PC-6001mkII/6601/SR	テープ(3本)版	¥4800
PC-6601	3.5"1D版	¥6800
PC-6601SR	3.5"1DD版	¥6800

ゲームフリークとゲームデザイナーの接点を作ります。

T&Eマガジン No.6 近日発行

特集
- ハイドライド
- ハイドライドの作者による Z80マシン語入門

デザイン一新
カタログNo.3発行中
(三ツ折6ページ)

Active Role Playing Game

ハイドライド

(MSXは32k以上RAMが必要です)



ハイドライドの伝説

これは別次元、別空間の美しい妖精の住む王国〝フェアリーランド〟での物語です。ある日、宮殿の宝石が持ち去られて王国は退廃し、甦った悪魔に王国は滅ぼされ、王家の次女は妖精にされてしまいました。この恐怖と絶望の中、若者がたった一人で怪物達に挑戦していったのです。

ゲームの進行

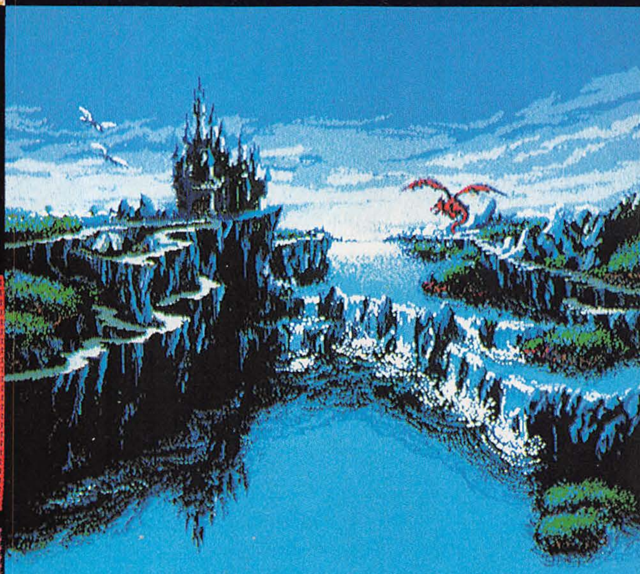
①あなたは主人公を操って、森、草原、砂漠、城、水中、地下迷路を宝を求めて探険します。
②でも、単なる宝探しではありません。目的は、王女を助けて王国の平和を復活させることです。
③そのためには、次々に回りから迫る敵に勝たなければなりません。
④ところが、初め主人公は持ち物も力も経験もないため、弱い敵にもすぐ負けます。
⑤そこで、あなたのアイディア、作戦、思考力、素早いキー操作が必要なのです。










(これは、PC-100により描かれたイメージC.G.です)









A.R.P.Gとは

①アクションゲームのリアルタイム処理に②ロールプレイングゲームのキャラクターを成長させる楽しさと③アドベンチャーゲームの秘密捜しの面白さを融合

新発売 FM-7
- ゲーム中はメモリーへもデータセーブできます
- FM-7シリーズのみ、隠れキャラクターあり。

新発売 MSX (32k)
- 華麗なエンディングテーマ曲付き
- 4方向スクロール画面切り替え
- グラフィック、スピード、キャラクタ数、地上のエリア数等オリジナルのPC-8801版に劣りません。
- ゲーム中はメモリーへもデータセーブできます

ゲームの特徴

■瞬間画面切り替え(X-1は4方向スクロール)■ジョイスティック対応(MSX、X-1、PC-6001mkII)■BGM同時進行■全キャラクターは20種以上!(機種により異なります)■ゲーム途中でのデータセーブロード可能■下半身が樹木に隠れる高度な重ね合わせ処理■一括ロード、アクセス無し■オールマシン語で滑らかに動くキャラクター■フルグラフィックスの広大なマップなど機能充実

MSX(32K以上)……テープ版¥4800	PC-6601…………3.5"1D版¥6800
FM-7/NEW7/77…テープ版¥4800	PC-6601SR……3.5"1DD版¥6800
FM-7/NEW7/77…3.5FD版¥6800	X-1/C/turbo……テープ版¥4800
FM-7/NEW7………5FD版¥6800	X-1/C/turbo………5FD版¥6800
PC-6001mkII 6601 SR テープ版¥4800	PC-8801/mkII/SR‥5FD版¥6800

ユーザーズクラブ会員募集中

特 典

①T&E SOFTユーザーズクラブ会員証の発行
②T&Eマガジンの無料送付(年4回)
③T&Eソフトカタログの無料送付(年2～3回)
④新製品情報などを満載、T&E PRESS(新聞)を隔月発行。
⑤オリジナルグッズ(Tシャツ等)の割引き販売。
⑥会員の中から抽選で、新製品のモニターになっていただきます。
⑦その他会員だけの楽しい特典を企画しています。

応募要領

●住所(TEL)●氏名(フリガナを必ず)●年齢(生年月日も記入のこと)●職業(学校名)●所有のパソコン機種名及びシステム(パソコンを持っていない方でも結構です。)を明記のうえ、入会金300円、年会費1,000円を必ず現金書留又は製品に入っています払込票にて下記までお送り下さい。

〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地
株式会社ティー アンド イー ソフト
「T&E SOFTユーザーズクラブ」係

製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト ☎(052)773-7770
新住所：〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地

T&E SOFT

※通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名を明記の上当社宛お送りください。(送料サービス・速達希望の方は300円プラス)
★マガジンNo.6ご希望の方は、100円切手2枚(200円分)を同封の上、請求券をお送り下さい。(ハガキでの請求はお断りします)
★カタログNo.3ご希望の方は100円切手同封の上、カタログ請求券をお送り下さい。(ハガキでの請求はお断りします)

マガジン No.6請求券 ベーマガ7

カタログ No.3請求券 ベーマガ7

アステカ、ドラゴンスレイヤーの、日本ファルコム決死潜入ルポ！

アドベンチャー、RPG（ロールプレイングゲーム）フリークを自他ともにゆるす立川敏男君（高1）が、あの超常現象渦巻くソフトハウス、日本ファルコムに潜入！

アステカ

リアルな画面はビデオ入力と判明！



あの秘境ファルコムにユーザー代表として潜入ルポを決行している立川君。その顔は恐怖に引きつって…。

僕こと立川君は、中央線は立川駅を下車（出来すぎのようだが本名です）。アドベンチャー風に言えば南口からニシ、ニシ、ミナミ、カトービル、シラベル、カイダン、アガルてな具合。うっ、いたいた。マイコン誌でおなじみのオカルトプログラマー、アステカの作者として知られる宮本恒之。亜流まねっこ数あるなかに全く他の追随を許さないリアルタイムのRPGという金字塔を打ち立てた酔いどれゲームデザイナー、ドラゴンスレイヤーの木屋善夫。まずは、勇気を出してミヤモト、ハナシカケルしてみた。

宮本　ふっふっ、良く来たね。どうだった？アステカは。解けた？

立川　すーんごくおもしろい。もうグラフィックスがリアルで感動してしまう。なにか秘密のテクニックが？

宮本　ビデオカメラで入力したんだ。

立川　わーっ、そうっかー。どうりで。パートナーになるアニーさんはめちゃ美人だし…。あっと、こんなこというとヒントになっちゃう。ヤバイ、ゴメンナサイ。エッチしてるグラフィックスも陰影のグラデーションがすごくいいし。立体的でさ。ノペッとしたロリコンっぽいアニメ調の絵には少々飽きが来てたから興奮しちゃった。

宮本　遺跡の中は？

立川　うん、考証がいいから感心しちゃった。インディ・ジョーンズ風アステカ、マヤの世界ってすてきだ。実在の名前がいろいろ出てくるけど、そうとうのアステカ通ですね、宮本さんは。

宮本　オカルトと古代文明にかけてはまかせて欲しい。コンピュータよりも悪魔術、古代文明研究のほうが専門さ。

立川　でも、高速お絵描き処理なんか信じられないくらい速い。中学んときからPC-88（ハチハチ）だから昔のアドベンチャーゲームも知ってるけど、1枚の絵が出るまで何分もかかってた。それが日本ファルコムのデーモンズリングのときも速くておどろいたんだけど、今度はさらに速くなって0．ウン秒だもの、考えられない。

宮本　ま、今日本で1番速いだろうね。魔法のDOS（ドス）を使っているから



立川　またまた。

宮本　実際は日本ファルコムのチームワーク。ここにはマシン語の詩人と言われる松島さんって人もいてさ。高速描画処理は芸術だってんで、これに捧げつくしちゃってるんだ。

立川　僕もそのDOS（ドス）欲しいよー！発売してくださいよ。初期バージョンでいいから。

宮本　うーん、かんがえてみよう。それよりか日本ファルコムにおいで。やる気あるひとはいつでも募集中だよ。プログラム、シナリオ、イラスト、事務、ショップ販売。アルバイト、社員ともにOKさ。忙しいけどおもしろいから。これは働いている本人がいうんだから間違いない。



アステカⅡも出るのだぞ！

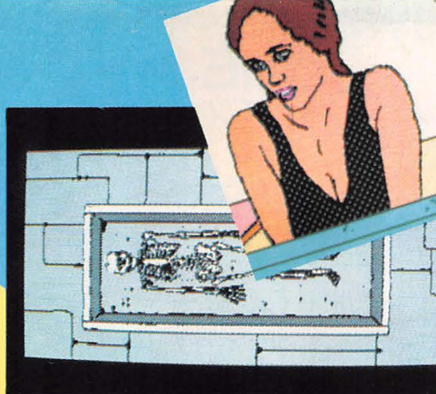
立川　たぶん今、アステカの上がりに近いと思うんだ。遺跡の中からお目当てのナニは取れたし、後は出れればいいんだけれど……シーブがミソ？

宮本　ジーフの××××の裏を×るんだ。おっと、口がすべってしまった。登録カードを送ったらヒントブックを送ってあげるシステムになっているんだぞ。しっかりそれを見て解きなさい。

立川　はーい。分かりました。やっぱ全然マッピングしなかったしね。甘えすぎちゃったのかな。マルチウィンドウになっているから前の画面がわかるし、回想モードにするとビデオの逆コマ送りみたいにずっと自分のたどった道筋がわかるでしょ。それも瞬間画面表示で、あとワープロと同じようにローマ字カナ変換入力が出来るしさ。謎を解くことだけに集中できるのって助かる。

宮本　ま、結末は近い。がんばりなさい。マッピングなしでも大丈夫そうだな。

立川　はい、がんばります。宮本さん、続きだすんでしょ。マニュアルに出てる絵地図だとパレンケの街と遺跡だけじゃなくてずーっと続いているじゃない？





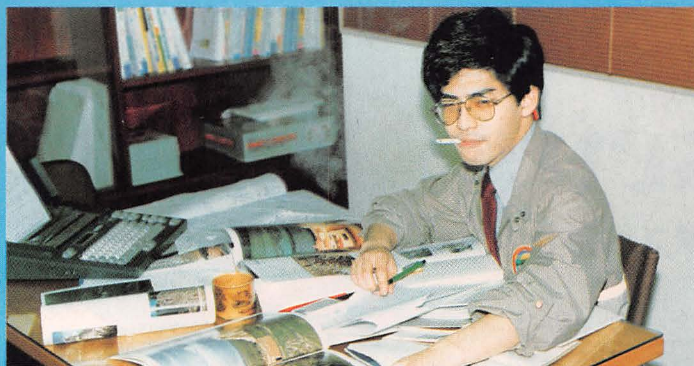
超リアルな画面で続々と飛びだすのもアステカの魅力だ！

宮本　いーいところに気がついたね、立川君。こっそり教えてあげよう。アステカⅡを進行中なのさ、今。

立川　この場を借りて、アステカ中毒患者に、メッセージを。街で金を使い過ぎるな！ナニワの商人根性やで。一人で行くな。困ったときにはウラを…

宮本　こらっ、営業妨害だぞ！

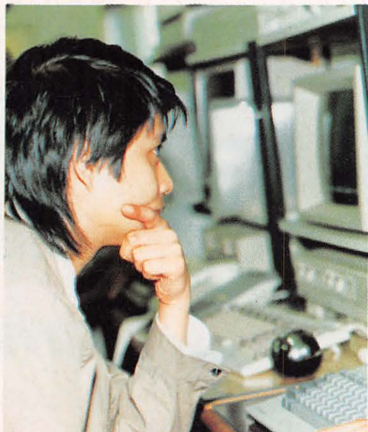
立川　思わず入れ込んで失礼しました。



乱雑に山積みされている書物に囲まれ㊙とされている"アステカⅡ"のMAPの前で悪戦苦闘している宮本氏。



ドラゴンスレイヤー人気再燃の秘密は？



開発室で"ドラゴンスレイヤーⅡ"と血みどろの闘いをくりひろげている木屋氏。

立川　ドラゴンスレイヤーの木屋さんにも話を聞いてしまおう。リアルタイムのRPG（ロールプレイングゲーム）なんだけど、知らない人にはこのユニークさをどう表現したらいいんだろう。

木屋　L誌では"有名キャラクタ総登場、恐怖の闇鍋（なべ）ごった煮、倉庫番と言うか、ペンゴ的ゴーストバスターズ絶滅こんにゃろどうだ、おっ、やったぜ快感タイプ、リアルタイム・ロールプレイングゲームという前代未聞の…"とか出てたけど、パズル的要素は、ちょっとやっただけではわからないし、敵キャラクターもだんだんおもしろいのが出て来るから、とにかく実際にプレイしてほしいね。

立川　僕らの回りでは、またドラゴンスレイヤー熱が燃え上っているんだけど…。

木屋　PC-88用だけだったのが、FM-7やX1用も出たってことが一つ。あとは口コミでしょうね。

立川　うん、そう言えば学校でもやってる。「指輪持って空屋動かすと自宅になるんだぜ」とか「十字架で安全地帯作るんだ」とかね。女の子まで「わっ指輪？安全地帯？なあに、なあに？」てな感じでピンボケ入門なんだけど、家に来るとディスプレイから離れなくて帰らないの。最近、彼女たちのおふくろさんから僕が疑われちゃって困る。

木屋　顔は全然困ってるようには見えないよ、立川君。ウチにも手紙たくさん来るけど女の子から会社員まで幅広くて驚いてる。

MSX開発中

RIAL TIME ROLE PLAYING ADVENTURE GAME

南の島にたった一つ浮ぶ怪物の島があった。そこには以前、美の女神の住む平和な花園であったが、妖魔ゴルゴンに侵略され魔の島と化し、花園に住んでいたすべてのものはその支配下に置かれた。そこへ勇敢なるペルセウスは女神アテナとヘルメスから楯と剣を授かり、美の女神を助けるためにその島へ一人のり込むのであった。

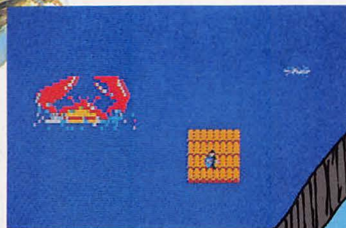


オールマシン語

PC-8801
PC-8801mkII/SR
FM-7 NEW7·77
5″ディスク ¥6,800
カセット ¥4,800
シャープX-1/X-1ターボ
(カセットのみ)

ギリシャ神話を背景としたシナリオによるアドベンチャーゲーム

Courageous Perseus
カレイジアスペルセウス

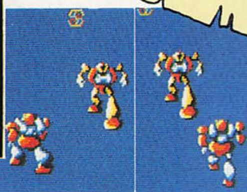


新発売

戦闘伝説 エルフ

類をみないミサイル・セレクト型攻撃を駆使し、ふぶきの中、水の中等あらゆる地形の中を可変ロボット〝エルフィクス〟を使いこなし、おそいかかるリアルタイプな敵をたおして行くスクロールタイプの高速ゲーム、この中をラストポイントまで到達することがあなたはできるか!!



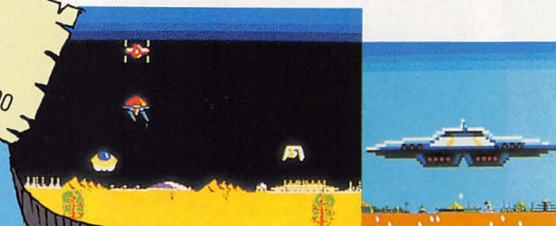


PC-8801
PC-8801mkII/SR
5″ディスク ¥5,800 カセット ¥3,800

新発売

Red Stack
レッドスタック

3次元フルグラフィックを使い背景スクロール。
画面最高のシューティングゲーム!



MR.RAION
ミスターライオン
雷音

PC-8801
PC-8801mkII/SR
5″ディスク ¥6,800 カセット ¥4,800
新発売 FM-7·NEW7·77 カセット版のみ ¥3,800

カミナリの子ライオン(RAION)は、恋するリアン(RIAN)に会うため伝説の木、ウイアン(WIAN)を登り天に向かいました。異界者を天に入れまいとして、ありとあらゆる様々な防害を天界の者たちがします。その防害をかわして、途中で電気エネルギーを補給したり、RIANへのプレゼントに花をつんだりして……。無事にかわいいRIANのもとまでたどりついて下さい。





未知との調和と創造 総発売元株式会社 コスモス・コンピューター ☎03(385)5388
〒164 東京都中野区中野5-49-8 中野プリンスマンション201 TEL.385-5417

当社ではゲーム企画を募集しております。
オリジナルゲーム、アイデア、企画募集、採用分には謝礼(当社規定)致します。
※通信販売のお申し込みは現金書留で商品・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、お願いします。

STRATFORD COMPUTER CENTER CORPORATION

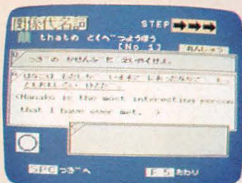
MSX

どんな難問も、ぼくらの好奇心には、かなわない。

どんな発明や発見も最初は、「何だろうな」から始まったはず。
勉強も、好奇心を味方につければ
素敵な冒険に変わる。だから、
君たちの好奇心を思いっきり刺激する、
ストラットフォードの学習ソフト。
明日から「勉強」のイメージ、変わるぞ。



ストラットフォードMSX用教育ソフトは、幼児から高校受験まで11タイトル39作品。グラフィックやサウンド機能をいかした、楽しく学べるものばかり。文部省の学習指導要領に準拠していますから、どんな教科書にも対応し、予習・復習から実力養成まで幅広く活用できます。





■中学必修英語

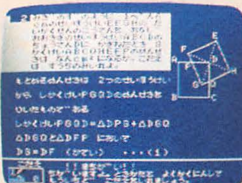
中学1年〜3年〔各学年別〕

監修：家庭教師センター学習館

中学校の各学年で習得すべき「英単語」「英文法」「英作文」のすべてを、3本のカセットテープに収録。MSXの機能をいかしたプログラムで、英語が苦手な生徒でも楽しく学習できます。年間の英語学習に活用できるソフトです。

カセットテープ3本＋取扱い説明書

定価 10,800円





■中学徹底数学

中学1年〜3年〔各学年別〕

監修：埼玉大学教育学部教授 菊地兵一 亜細亜大学教養部教授 植竹恒男

数学のすべてを、単元別に基礎・水準・最高水準の3つのレベルで構成。基礎力の養成から受験まで、幅広い学習に対応します。解法の説明に重点をおいた「練習問題」で予習・復習も完全カバー。「テスト」で実践力を養います。

カセット版 カセットテープ3本＋取扱い説明書

定価 9,800円（各学年 Part I・II 別）

ディスク版 3.5インチディスク1枚＋取扱い説明書

定価 18,800円





■中学必修英単語

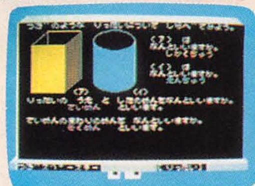
中学1年〜3年〔各学年別〕

監修：家庭教師センター学習館

「テスト」と「検索」から構成される、英単語の学習プログラム。単語学習が英語の基本。英語が苦手な生徒でも、楽しく英単語をマスターできます。

カセットテープ1本＋取扱い説明書

定価 3,800円





■楽しい算数

小学1年〜6年〔各上・下巻別（小学1年のみ1巻）〕

監修：家庭教師センター学習館

算数の勉強ははじめが大切。わからなければ何度でも前に戻って教えてくれるのがパソコン家庭教師です。小学校の各学年で学ぶ内容はすべて収録。算数嫌いの生徒でも楽しく学べるソフトです。

カセットテープ1本＋取扱い説明書

定価 3,800円

上記ソフトウェアをご利用いただく場合は、RAM32K以上が必要です。

ストラットフォード・コンピューターセンター株式会社 〒336 埼玉県浦和市南浦和2-36-15 ☎0488(85)5222(代表)

●購入を希望なさる場合は、上記のプログラム名・機種名・学年・住所・氏名・電話番号を明記し、右の購入申し込み券を添付の上、現金書留で当社マイコンBASICマガジン係までご注文ください。（郵送料は不要です。）

●当社ソフトウェア総合カタログをご希望なさる場合は、住所・氏名・年齢・職業を明記の上、右の資料請求券と70円切手2枚を同封して当社カタログ係までご請求ください。

資料請求券 マイコンBASICマガジン CAI ⑦

購入申し込み券 マイコンBASICマガジン CAI ⑦

CROSS MEDIA SOFT

さ、ゆっくりいも掘りすべぇ。



超時空合体スペースファイト ザイオン

ZION

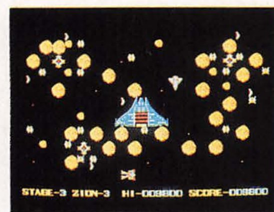
FM-7/NEW7/77

●ディスク版
5インチ F-5006
3.5インチ F-3506
各¥6,800
●カセット版(2本組)
F-1009～1010
¥5,800

PC版ただいま移植中!

敵の手に渡ったザイオン1号機・2号機・3号機を奪いかえしギラン星超大型無敵ロボ・サターンをたたきのめせ

●敵基地に捕えられた1号、2号、3号を救出し合体するたびに強くなっていくアドベンチャー仕立て
●全8ステージの合体成長型アクション・ゲーム
●合体が完了すると敵の大型ロボット・サターンとの1対1の戦いがまっている



●パソコンソフトのお求めは、有名パソコンショップで! お近くで、お求めになれない場合は、商品名・使用機種名記入の上、代金と送料(500円)を現金書留にて、下記まで直接お申し込みください。

〒107 東京都港区北青山3-6-18(共同ビル青山2F)日本エイ・ブイ・シー株式会社マイコンBASICマガジン係

熱中型思考パズルゲーム

MOLE MOLE

モール・モール

むかしむかし、人里離れた小さな村に、もぐらのモールが幸せに住んでいたそうな。モールは、たいへんな食いしん坊で、いつも口の中をモグモグさせていたそうな。ところが、ある日のことじゃ。天地をひっくりかえすような大地震が起って、大切なたべものはすべて土の中に埋もれてしもうた…。



■モール君の活躍のしかた

●土の中をどんどん掘って、おいもをジャカスカ食べよう。全部食べると1面クリア！

●だけどモール君は上にあがれない。しかも、土のないところでは下に落ちるばかり。上にあがるためにはハシゴを昇るしかない。

●地中はくずれやすくなっているので、岩の下を掘ると岩が落ちてくる。だけど、モール君は鍛えているから、岩にあたってもだいじょうぶ。

●モール君の力では岩を動かすことができない。だから、岩がジャマにならないように穴を掘っていくのがコツ。ここで君の頭脳が大切になってくる。岩の場所と穴の掘り方をよ〜く考えなくてはいけない。

●全50面クリアしたら、コンストラクション機能でオリジナル面をつくって楽しもう。

6月末発売予定

FM-7/NEW7/77

●ディスク版
5インチ F-5010
3.5インチ F-3510　各￥5,800
●カセット版
F-1015　￥3,800

6月末発売予定

PC-8801/mkII/mkIISR

●ディスク版
5インチ P-5004　￥5,800
●カセット版
P-1001　￥3,800

●7月末発売予定

PC-6001mkII/mkIISR
PC-6601SR
X1/X1turbo

IBM-JX,PC-98シリーズ 近日発売



●もう、キミはかぐや姫に出逢ったか!?

新竹取物語

FM-7/NEW7/77

●ディスク版
5インチ F-5001〜5002
3.5インチ F-3501〜3502
各2枚組各￥9,800

PC-8801/mkII/mkIISR

●ディスク版
5インチ P-5001〜5002
2枚組￥9,800

X1-シリーズ、PC-6601SR まもなく登場。



●囲碁シミュレーションソフトの決定版！

囲碁百科

〈GO to SHODAN〉

対局・定石・問題をシミュレーションしながら、初段の実力を。★小林光一十段 監修・堀田五番士 構成・116ページ豪華解説書つき。

FM-7/NEW7/77

●ディスク版
5インチ F-5005
3.5インチ F-3505 各￥8,800
●カセット版 F-1007〜1008
2本組￥6,800

PC-8801/mkII/mkIISR

●ディスク版
5インチ P-5003　￥8,800

★段位認定証プレゼント実施中！

●販売店を募集しています。販売に関するお問い合わせは、日本エイ・ブイ・シー株式会社企画部まで ☎03(486)4121

★健康で明るく、集中力のあるプログラマー募集☎03(486)9470PS制作部まで。★発売/ビクター音楽産業株式会社★販売/日本エイ・ブイ・シー株式会社

NIDECOM SOFT
for Better Computer-Living
TAITO

3Dタイプの新野球ゲーム。
Zoomでせまる。

新発売
ビクトリアスナイン
定価 4,500円(カセット版)
定価 7,500円(5″FD版)
●PC-8801シリーズ
●X1シリーズ
●MZ-2200/-2000シリーズ



Victorious NINE ™

グラウンド全景とバッテリー間。TV生中継さながらに画面が切り替わり、野球のダイゴ味をリアルタイムに楽しめる、タイトーならではの本格3Dゲーム。特にピッチャーとバッターが対決するバッテリー間の画面はリアルそのもの。ピッチャーが投げるストレート、カーブ、シュート。そしてフォークボールがZoomタッチで目の前にせまります。空ぶり三振か、バックスクリーン直撃ホームランか。はたまた、バントあり、ダイビングキャッチあり、本塁クロスプレーあり。迫力あるプレイを存分に楽しめます。プレーヤーとパソコンはスリーアウトで攻撃側、守備側にそれぞれ交代。いよいよパソコンでもペナントレース開幕です。

歩兵のつらさが身にしみる。自分だけが頼りの最前線。



フロントライン
定価 4,500円(カセット版)
定価 7,500円(5″FD版)
●PC-9801シリーズ
※5″FD版は2D、2DD共用タイプです。
●PC-8801シリーズ
●MZ-2200/-2000シリーズ
●X1シリーズ
●FM-7シリーズ
定価 3,800円(カセット版)
●PC-6001mkII/-6601

定価 4,800円
●MZ-1500(QD版)

定価 4,800円
●MSX(ROMパック版)

手留弾、地雷が炸裂する壮絶な戦い。装甲車、戦車を利用しながら敵陣地をめざすウォーゲームの決定版。画面は、谷間戦、草原戦、砂漠戦、敵陣地と展開。歩兵を上手にコントロールして、次々に前線を突破していきます。カセットでは3パターン、ディスクでは8パターンの変化で楽しめます。

フェミニストの諸兄なら、元気ぶりがわかるハズ。

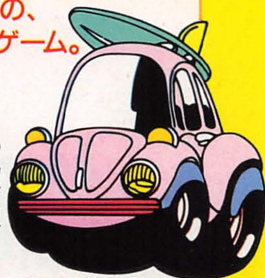
ちゃっくんぽっぷ
定価 4,500円(カセット版)
定価 7,500円(5″FD版)
●PC-8801シリーズ
●MZ-2200/-2000シリーズ
●X1シリーズ
●FM-7シリーズ
定価 3,800円
●PC-6001mkII(カセット版のみ)

定価 4,800円
●MSX(ROMパック版)
※全8画面



かわいい“ちゃっくん”を動かしてオリに囲われた“ハート”を取り返す楽しいアーケードゲーム。1個のBombで“もんすた”を2匹以上やっつけるとチャンス。ボーナスフルーツ獲得、また“もんすた”にボディアタックできる“スーパーちゃっくん”に変身。カセット、ディスクとも全14画面!!

MSXのための、とっておきのゲーム。



チョロQ
定価 4,800円
●MSX(ROMパック版)
キュートなミニカー“チョロQビートル”をコントロールして、仲間チョロQを組み立てる愉快なゲーム。全8画面。

ザイゾログ
定価 4,800円
●MSX(ROMパック版)
ザイゾンとデオタムの生存競争。慣性をいかにコントロールするかがハイスコアの決め手。興奮の20画面。



タイトーテーブルゲームシリーズ、好評発売中。

スペースクルーザー/ワイルドウエスタン
定価 各4,500円(カセット版)/7,500円(5″FD版)
●PC-8801シリーズ●MZ-2200/-2000シリーズ●X1シリーズ●FM-7シリーズ

「フロントライン」「ワイルドウエスタン」「スペースクルーザー」の5″FD版をPC-88SRでお楽しみになる場合は、N-BASICモードでご使用ください。

株式会社 ニデコ
■システムコンピュータ営業部/〒101 東京都千代田区神田松永町1番地宮沢ビル3F☎03(253)0761 代
●For oversea's inquiries, send telex; 2322221 NIDECO J
●ニデコムソフトは全国の有名パソコンショップでお求めいただけます。

namcot

HIGH SCORE 235530

2UP 39250

夢中、熱中、面白さ爆発!

Galaga

©㈱ナムコ



05 ギャラガ 新発売 ¥4,500

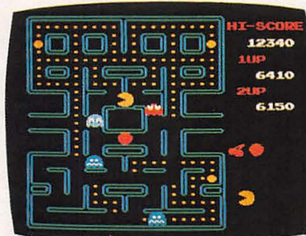
スペースシップ ファイターを操作し 凶暴な異星人ギャラガを撃破するのが君の使命だ。敵はミサイル、体当たり、編隊飛行……と予想もつかない攻撃をしかけてくる。最上段のボスはトラクタービームを発射して、ファイターを捕虜にしてしまう。そこで、捕虜になったファイターを取り戻して、威力倍増のデュアルファイターになろう。3面ごとのチャレンジングステージでは、ギャラガの撃破数がボーナス得点になるぞ!



01 ギャラクシアン

次々に猛反撃をしかけてくるエイリアンを、コスミックミサイルで撃破。一味違うスペースゲーム。

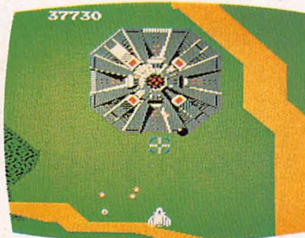
¥4,500
©㈱ナムコ



02 パックマン

点滅するパワーエサで立場が逆転。パックマンとモンスターの、手に汗握るユカイな追撃戦。

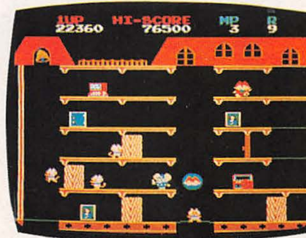
¥4,500
©㈱ナムコ



03 ゼビウス

プレイするたびに謎は深まる。豊富なキャラクターと神秘的な美しさで構成される新感覚ゲーム。

¥4,900
©㈱ナムコ



04 マッピー

正義感あふれる元気なポリス、マッピー。盗品さがして行ったり来たり、追って、追われて…キャットチェイス・ゲーム。

¥4,500
©㈱ナムコ

ファミリー コンピュータ™用カセットシリーズ

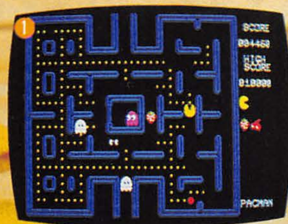
お求めは電波新聞社(本社、各支局)ソフト販売部に現金書留もしくは郵便振替にてお申込み下さい。送料1本200円、2本300円、3本400円、5本以上送料サービス。尚販売店様の御注文も下記支社・支局にお問合せ下さい。ファミリー コンピュータ は任天堂の商標です。

電波新聞社 出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号 電話(03)445-6111

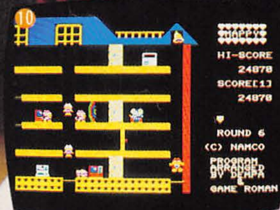
大阪本社06-203-3361 札幌支局011-641-5591 静岡支局0542-54-6405 金沢支局0762-63-8661 広島支局082-228-5581 名古屋支局052-261-4541 関東総局0273-26-3206 松本支局0263-36-2266 神戸支局078-391-5885 西部本社092-431-7411 仙台支局0222-27-7211 新潟支局0252-45-2526 京都支局075-221-8021 高松支局0878-61-3111 下関支局0832-67-7478 熊本支局096-380-7500 鹿児島支局0992-26-3630

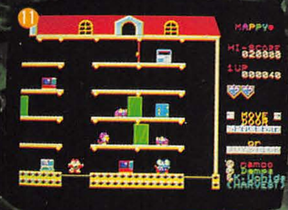
さすがのナムコ

遊気凜凜





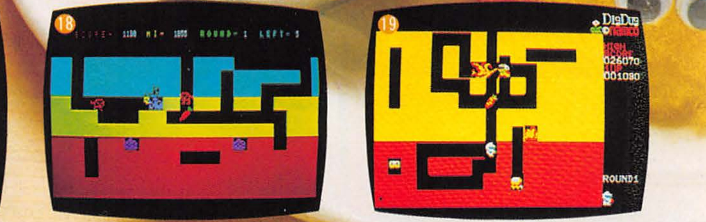




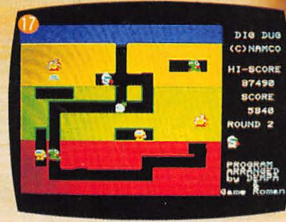


























マイコンソフト

電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

「遊びをクリエイトする」ことに情熱をかたむける頭脳集団ナムコ。

ナムコから産みだされた数々のビッグタイトルのゲームを

パソコンバージョンでお届けします。

どの作品もハードの限界にギリギリまで挑戦した自信作ばかり。

心ゆくまでお楽しみください。PRESENTED by DEMPA



DISK VERSION 新発売

フロッピーディスク版

パックマン・マッピー・ギャラクシアン・ラリーX
ディグダグ・タイニーゼビウスmkII・ゼビウス

パックマン

❶FM-7テープ……定価3,500円
FM-77 3.5インチ……定価5,800円
❷MZ-700(1200/K/C(48K))
PCG共用テープ……定価3,000円
❸MZ-1500(QD)……定価4,300円
❹PC-6001mkII/PC-6601
テープ……定価3,000円
❺PC-8001mkIIテープ……定価3,500円
PC-8001mkIISRテープ……定価3,500円
❻PC-8801/mkII/mkIISR
テープ……定価3,500円
PC-8801/mkII/mkIISR
5インチ……定価5,800円
PC8801mkIISRテープ定価3,500円
PC-8801mkIISR
5インチ……定価5,800円
❼X-1/C/CS/CK テープ……定価3,500円
X-1D 3インチ……定価5,800円
X-1turbo(200ラインモード)
5インチ……定価5,800円
❽MZ-2000/MZ-2200
テープ……定価3,500円

マッピー

❾MZ-700(1200/K/C(48K))
PCG共用テープ……定価3,000円
❿MZ-1500(QD)……定価4,300円
⓫X-1/C/CS/CK テープ……定価3,500円
X-1D 3インチ……定価5,800円
X-1turbo(200ラインモード)
5インチ……定価5,800円

ギャラクシアン

⓬MZ-700/1200(48K)
テープ……定価3,000円
⓭PC-6001mkII テープ……定価3,000円
⓮PC-8001mkII テープ……定価3,500円
⓯PC-8801/mkII/mkIISR
テープ……定価3,500円
PC-8801/mkII/mkIISR
5インチ……定価5,800円
⓰X-1/C/CS/CK
テープ……定価3,500円
X-1D 3インチ……定価5,800円
X-1turbo(200ラインモード)
5インチ……定価5,800円
FM-7 テープ……定価3,500円
FM-77 3.5インチ……定価5,800円

ディグダグ

⓱MZ-1500(QD)……定価4,300円
⓲PC-8001/mkII/mkIISR(Nモード)
テープ……定価3,000円
⓳PC-8801/mkII テープ……定価3,500円
PC-8801/mkII 5インチ……定価5,800円
⓴X-1/C/CS/CK テープ……定価3,500円
X-1D 3インチ……定価5,800円
X-1turbo(200ラインモード)
5インチ……定価5,800円
㉑FM-7 テープ……定価3,500円
FM-77 3.5インチ……定価5,800円
PC-6001mkII/SR テープ……定価3,500円
PC-6601/SR 3.5インチ……定価5,800円

ラリーX

㉒FM-7/NEW7 テープ……定価3,500円
FM-77 3.5インチ……定価5,800円
㉓MZ-1500(QD)……定価4,300円
●X-1/C/CS/CK テープ……定価3,800円
(近日発売)
X-1turbo(200ラインモード) 5インチ
……定価6,000円(近日発売)

タイニーゼビウス

㉔PC-6001/mkII/6601
テープ……定価3,500円

タイニーゼビウスmkII

㉕PC-6001mkII/SR/6601/SR
テープ……定価3,500円
PC-6601/SR
3.5インチ……定価5,800円

ゼビウス

㉖X-1/C/CS/CK テープ
ソフト+ジョイスティック……定価5,900円
X-1D 3インチ
ソフト+ジョイスティック……定価7,500円
X-1turdo (200ラインモード) 5インチ
ソフト+ジョイスティック……定価7,500円
㉗FM-NEW7/FM-7 5インチ
ソフト+ジョイスティック……定価9,300円
FM-77 3.5インチ
ソフト+ジョイスティック……定価9,300円

ギャラガ

●PC-9801/E/F/m
5インチ……定価各6,800円
●MZ-1500(QD)……定価4,500円
●FM-7 テープ……定価3,800円
FM-77 3.5インチ……定価6,000円

namcoオリジナル・ゲーム・シリーズ

namcot

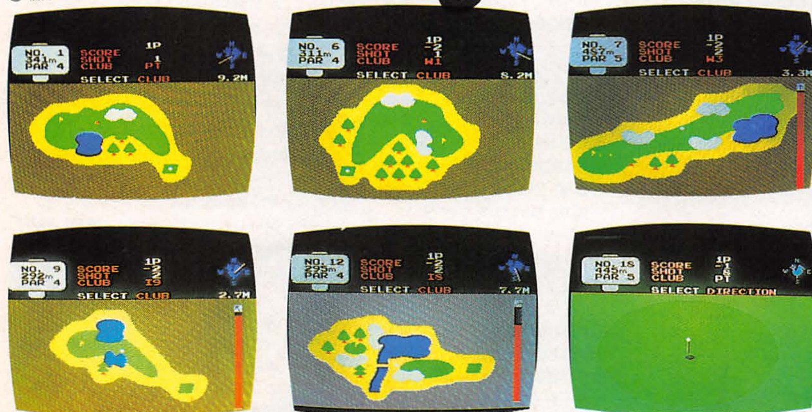
MINI GOLFを買うと成績が上がりますっ?!

お父さん!パソコンの独占はおやめください。

使用上のお願い:



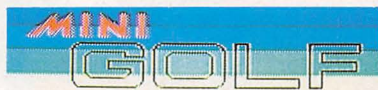
©㈱ナムコ



スライス、フック、バックスピンも思いのまま。熱狂の全18ホール!!

ナムコットの新作MSXソフト「MINI GOLF」が4月10日、全国いっせいに発売されました。ストローク・プレイ、マッチプレイもでき、2倍楽しめる内容になっています。

コース構成も本格的。バンカー、フェアウェイ、ラフ、ティーグラウンド、OB区域、芝目、ウォーターハザード、立木、風など、本物のゴルフプレイそのままの設定がしてあります。



■ミニゴルフ三つの特長

1. 操作がわかりやすく、手順は常にコメントとして画面に表示されます。
2. グリーンの芝目が複雑に構成され、より本物に忠実なパッティング感覚を生みます。
3. クラブや打球の方向の基準はコンピュータが、指示してくれます。

MSX用ROMカートリッジ　定価4,500円

GAME CENTER ナムコット・ゲームセンター・シリーズ

■発売元：電波新聞社 出版販売部　〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号 電話(03)445-6111

大阪本社06-203-3361 札幌支局011-641-5591 静岡支局0542-54-6405 金沢支局0762-63-8661 広島支局082-228-5581 名古屋支局052261-4541 関東総局0273-26-3206 松本支局0263-36-2266 神戸支局078-391-5885 西部本社092-431-7411 仙台支局0222-27-7211 新潟支局0252-45-2526 京都支局075-221-8021 高松支局0878-61-3111 下関支局0832-67-7478 熊本支局0963-80-7500 鹿児島支局0992-26-3630

DEMPAマイコンソフト テクニカル・シリーズ Vol.1

キミもチャンピオンになれる!!

ギャラガ ディグダグの巻 必勝

© ㈱ナムコ



ディグダグ

上下左右に地中を掘り進み、モンスターを退治するコミカルゲーム。ポンプでパンクさせるのが一番確実な方法だけど，何匹ものプーカァやファイガーに追いかけられたら大ピンチ。そんな時のテクニックは必殺岩石落としだ。まとめて岩の下に誘い込み、落っことしてつぶしちゃう。ピンチが一転、大量得点のチャンスになるこの快感がたまらない。かくされたテクニックを発掘し、長期的展望(?)をもってゲームしよう。

PC-6001mkII/SR

戦略的穴掘りゲーム「ディグダグ」出現!!

モリを使いこなせ

ディグダグの持っているモリは、プーカァやファイガーに命中させるとポンプに早変わり。そのままふくらませてパンクさせよう。でも、このポンプはモンスターをパンクさせるだけのものではありません。チクッとさすだけならモンスターの足止めをさせることもできるし、ふくらませて後を通過したり、ふくらましたり、しぼめたりをくり返してモンスターを集めたりもできるのです。このようにモリだけでも多くの使いかたがあるので各場面でうまく利用してください。



ハイスコアも掘りかたしだい

ディグダグは土を掘ると得点が入ります。でも、ただ掘れば得点が伸びるわけではありません。ディグダグでは、それほど掘るということが重要なことなのです。自分なりの迷路を作ってプーカァやファイガーを誘動したり、フェイントをかけたり、ワナを作ったり、実に戦略的なのです。

ハイスコアをねらうなら岩石落とし

岩の下の土を掘ると岩は下に落ちます。これを利用してモンスターをつぶすと高得点が得られます。岩の落ちるタイミングとモンスターを大勢集めることができるようになれば楽勝です。でも間違って自分が岩につぶされたりしないように気をつけて!

目変化はコワイか?



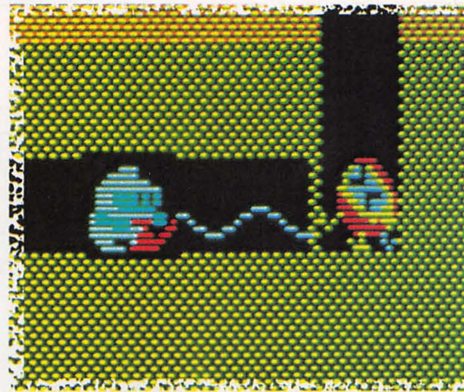
目変化したモンスターは、ディグダグに向かって、まっしぐらに進んできます。しかも、ディグダグが動くとそれに合わせてモンスターも方向を変えてくるのです。でも、これを利用することもできるのです。たとえば、目変化しているモンスターを岩のすぐ下へ誘動するなどです。

ディグダグは深いところが好き

モンスターをポンプでパンクさせるなら、できるだけ深いところでパンクさせたほうが得です。モンスターの数が少なくなって余裕がでてきたら、地層の一番深い所に陣取りパンクさせまくりましょう。さらに、ファイガーについては縦からより横からパンクさせたほうが点数が高くなります。ファイガーの火には、くれぐれもご注意を。

必殺「陰険打ち」

迷路の壁が薄ければ、隣りの通路にモリを打つことができます。非常に安全な戦法ですが、モリと同じようにファイガーの火も通過してきます。



ディグダグの楽しめるパソコン

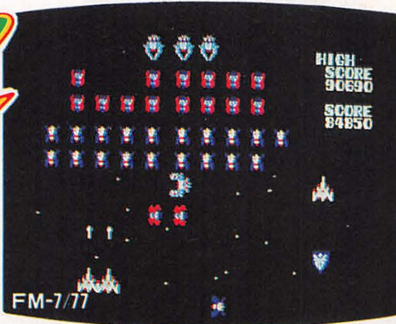
PC-6001mkII/SR テープ3,500円(XE-1対応) **PC-6601/SR** 3.5インチFD5,800円(XE-1対応) **MZ-1500** QD 4,300円 **PC-8001/mkII/mkIISR(Nモード)** テープ3,000円 **PC-8801/mkII** テープ3,500円 **PC-8801/mkII** 5インチFD 5,800円 **X-1シリーズ** テープ3,500円(XE-1対応) **X-1D** 3インチFD 5,800円(XE-1対応) **X-1turbo** 5インチFD 5,800円(XE-1対応) **FM-7/77** テープ3,500円(XE-7/77対応) **FM-77** 3.5インチFD 5,800円(XE-77対応) **MSX** カートリッジ4,500円(XE-1対応) **ファミコン(6月上旬発売予定)** カートリッジ4,500円 ※( )内は対応ジョイスティック

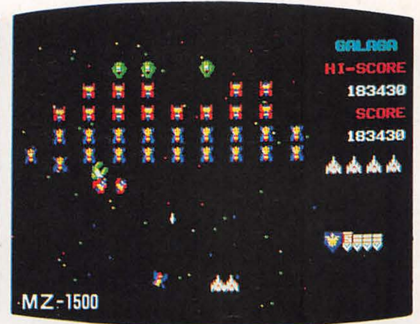
マイコンソフト

電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

Galaga
ギャラガ

流れるような編隊飛行でせまってくるエイリアンを、スペースシップ“ファイター”のミサイルで撃破するゲームです。最上段にいる敵軍のボスギャラガはファイターを捕虜にできる“トラクター・ビーム”も発射してきます。さらわれたファイターを救出するには、連結しているボスをやっつけます。これに成功すると、自機は2連結の“デュアル・ファイター”となり、攻撃力がアップします。また、3面ごとに、高得点を得られるチャレンジング・ステージが設けられています。予測もつかない、アクロバチックな飛行をするギャラガを全機撃破すると、10,000点のボーナスが加算されます。





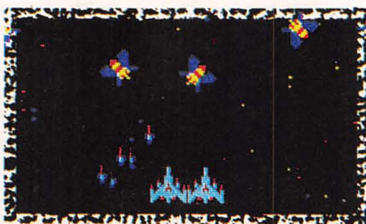
スペース・ゲームの決定版「ギャラガ」!パソコン版続々登場!!

デュアル・ファイターになるべし!

前半の面ならまだしも、後半になるとギャラガの攻撃が異常に激しくなるのでノーマルのファイターでは歯がたたなくなってしまいます。そこでデュアル・ファイターの出番となります。左右に動きながら弾幕をはれば、トリッキーな動きをするギャラガも簡単にやっつけることができます。

敵は飛行中に撃て

編隊を組んでいるギャラガを次々とやっつけていくのもいいですが、ハイスコアをねらうなら飛行中のギャラガをやっつけるべきです。なぜなら、飛行中のギャラガは待機中のギャラガの2倍の得点だからです。さらにボス・ギャラガに関しては待機中が150点なのに、飛行中は単独で400点、2機編隊なら800点、3機編隊だと1600点も入ってしまうのです。



敵の出現位置を読め

後半ではデュアル・ファイターでもクリアするのが難しい面がでてきます。そういうときは、敵が編隊を組む前にやっつけてしまえばいいのです。それには敵が次々と出現する位置をおぼえてしまうことです。敵の出現する位置へ先まわりして、できるだけ多くのギャラガを倒しましょう。ただし深追いはいけません。



チャレンジング・ステージをのがすな

3面ごとにあるチャレンジング・ステージは、ギャラガのフェイントや美しいアクロバチックな飛行を十分に楽しめるものです。この面で疲れた手を休めるのもいいですが、ギャラガを全滅させるとパーフェクト・ボーナスとして10,000点も加算されるのですからのがす手はないでしょう。コツとしてはデュアル・ファイターで戦うことと、ギャラガの飛行パターンを読むことです。

ス、スペシャル・フラッグが出る?!

これはPC－9801のギャラガにしか入ってないようです。とにかく出しかた、取りかた、効果など謎だらけなので読者のみなさんのレポートを待っています。

最後に

FM－7、PC－9801、MZ－1500と、ギャラガのプレイできる機種も増えてきました。どれもハードの限界をいくソフトなので、きっとユーザーのみなさんも満足してもらえるものだと思います。特にMZ－1500は6重和音をフルに使ってスバラシイ、ステレオの音を出しているのでラジカセなどに接続してぜひ楽しんでください。

また、PC－9801版はPC－9801Uのサウンド・ボードにも対応しており、これまたすごくいい音がでます。ボードは2万円と、ちょっと高いのですが、ぜひ入手してください。



ギャラガの楽しめるパソコン

PC-9801/E/F/m/U 5インチFD 6,800円(Uタイプは増設の場合はXE-1対応) **MZ-1500** QD 4,500円 **FM-7/77** テープ3,800円(XE-77対応) **FM-77** 3.5インチFD 6,000円(XE-77対応) **MSX** カートリッジ 4,500円(XE-1対応) **ファミコン** カートリッジ 4,500円

お求めは全国有力パソコンショップ、電気店または電波新聞社各支局のマイコンソフト販売部へどうぞ。通信販売の送料は1本240円、2本350円、5本以上サービスです。

MSX

友だちいっぱい ソフトがいっぱい

近日発売

コナミのピンポン ¥4,800



ぼくはラケットになってコートを舞うのさ。
素早いラリーの熱戦が続く。
スマッシュがきまった。
瞬間、ぼくは光になっていた。

ハイパーラリー ¥4,800



マシンがうなりを上げてハイウェイを走る。今、世界各国を舞台に世紀のビックレースの旗が振られた。
君のテクを見せてくれ。

ピポルス ¥4,800



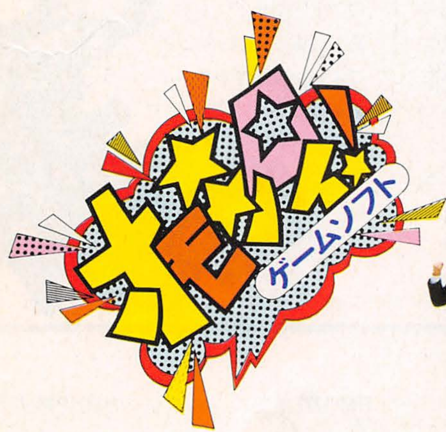
メルヘンアドベンチャーの新登場。勇敢な少年「ピポルス」は、国に平和を取り戻すため、幻の水晶玉を求めて旅に出る。しかし行くてには闇の妖精がいっぱい。迷路を無事に通り抜け水晶玉を手に入れるんだ。頭をうんと使っておもいっきりメルヘンしよう。





ソフトミュニケーション

今日も、ソフトでお友だち。
元気にコミュニケーションしよう。





―――通信販売ができます。―――

●現金書留での御注文
住所・氏名・電話番号・商品名をご記入の上商品価格をお送り下さい。(送料サービス)

●銀行振込での御注文
〈振込先〉コナミ株式会社・協和銀行市ケ谷支店・普通249736 振込後、ハガキで住所・氏名・電話番号・商品名をご連絡下さい。

※なるべく現金書留で御注文下さい。
※ファミリーコンピュータは通信販売致しておりませんので御了承下さい。

通信販売が便利になりました。
いつもご支援いただき誠にありがとうございます。今回から通信販売の送料を無料にさせて頂きます。これからもよろしくお願いします。

カタログをご希望の方は、封筒に、カタログ請求券と切手100円分を同封のうえ、住所・氏名・年令・職業・お手持ちの機種名を明記し、下記住所までお送り下さい。

Konami® SOFTWARE
コナミ株式会社
〒102 東京都千代田区九段南2丁目3番14号 靖国九段南ビル4F

●MSXマークはマイクロソフト社の商標です。
●この商品は、弊社(コナミ)の応諾なしに海外への出荷はできません。

カタログ請求券 BASICマガジン 7月号

Konami

CHICAGO (U.S.A) TEL 312-364-6633 FAX 312-364-1368
LONDON (U.K.) TEL 01-429-2446 FAX 01-429-2069
FRANKFURT (W.Germany) TEL 069-5076168 FAX 069-5076160
TOKYO (Japan) TEL 03-262-9111 FAX 03-261-6211
OSAKA (Japan) TEL 06-380-1331 FAX 06-380-1360



テディーボーイ・ブルース

by SEGA Written by CPM-MAPPY 改 SHO+FUN

ヨーコちゃんの歌をバックに，ちょっとイカしたテディーボーイが，無数にある迷路に潜入。凶暴なアオ・マスカラス，空飛ぶダルマンなどのひょうきん軍団を，お速いガンさばきでめった撃ち！

ゲームの初めから終りまで，石野陽子ちゃんの同名のデビュー曲が流れている，「テディーボーイ・ブルース」は，業界で初めてのアイドルゲームです。

How To PLAY

レバーで，君の分身「テディーボーイ」を操作し，襲いかかる「ひょうきん軍団」をマシンガンで撃退してください。撃たれると敵は小さくなりますから，そのときをねらって迷路の外へけり落します。

"HURRY UP" の文字が出たら，タイム・オーバーが近い。アウトにならないように急いでください。

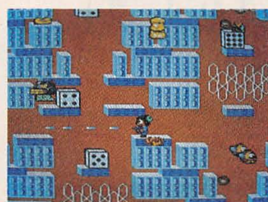
残ったタイムはスコアに加算されます。

—知らないと損するテクニックいろいろ—

★敵をまとめて小さくし，一度にけると，200，400，600，800，1000，2000Pts. と高得点がもらえます。

★一定の位置で撃ち続けていると有利なことがありますが，あまり1か所に長い間とどまると，火の玉が出てきて足場をくずされます（火の玉にさわってもミスにはなりません）。

★最初のボーナス・ステージで高得点を出すと，面進めをすることができます（このとき先の面から始めると，20〜60万点のボーナスがもらえます）。



◀大ロオシシを撃て


◀ノミのピョーンも登場

敵の種類

アオ・マスカラス—1面から登場。ワリと弱い。

ダルマン—動きが速く，集団で動きまわる。

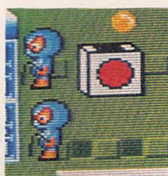
ピョーン—ノミの怪物。ダルマンをさらに凶暴にしたようなヤツ。

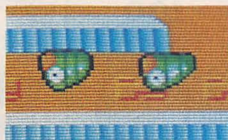
オシシ—高速でランダムに動き回る，いちばんイヤな敵。

イモムシ—天井や床にひっついて動き回る，フリッキー（なつかし！）のチョロのような敵。

グルッパ(?)—そう，知る人ぞ知るTVマンガ「日本むかしばなし」のグルッパもどきです。10発ぐらい撃たないと，小さくなりません。

カタツムリ—危険を感じると，カラに閉じ込もって身を守ります。遠くから，ねらい撃ちしましょう。


◀アオ・マスカラス


▲イモムシ

—BOUNS STAGE—

2面クリアすると，ボーナス・ゲームです。射的(左)か，宝探し(右)かを選択します。あとボーナス・ステージは，すべて最初に選択したほうとなるので，慎重に。



▲ヨーコちゃんのお部屋で宝探し

射的

はっきり言ってカンタンです。的を射つごとに得点がもらえ，パーフェクトは2万点です。

宝探し

さあ，これが問題です。室内に隠された48個の宝を探すのですが，これが大変。初めてPLAYする人のために，少しありかを書いておきましょう。

テレビ，額縁，衣装ケース，ふとんの下，まくら，ゴジラ，トラの敷き物，クッション，ストーブ，ラジカセ，テーブル(小)…。

などなどですが，取れる場所が限られています（たとえば，横から取らなくてはならないなど）。

しかし，宝の得点は見つけるごとに500点ずつアップするので，こちらのほうがはるかに有利です。

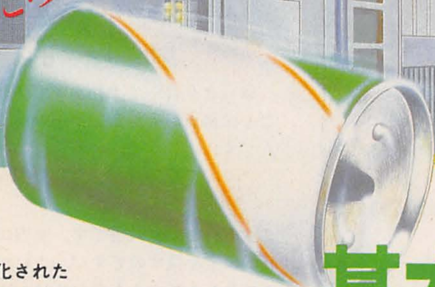
★このゲームの発売を記念して，セガ・エンタープライゼスからポスターとレコードのプレゼントがあります（30名）。ご希望のかたは，ゲームの感想をそえてベーマガ編集部まで。



VIDEO GAME

METRO-CROSS

彼は走った
傷だらけのランナーとなって



メトロクロス・ストーリー
マンガ一挙掲載
まず本誌223ページから211ページをお読みください。

 written by EXCHAGER

超近代化された工場内とも思われるような,バック・グランド。点滅する計器類と,窓の向こうには澄んだ青空も見えている。

ここは,どこなのだろう。ひょっとして,我々が住む地球より何10年も進んだ,未来都市なのかもしれない。

町は静まりかえっている。まさしく,〝無人の町〟だ。

とつぜん,何かが君を襲う！　君は逃げる。そう,ゲームは始まってしまったのだ。君は走りつづけなければならない。決められた時間内に,ゴール・ゲートをくぐらなければならないのだ。

基本テクニック

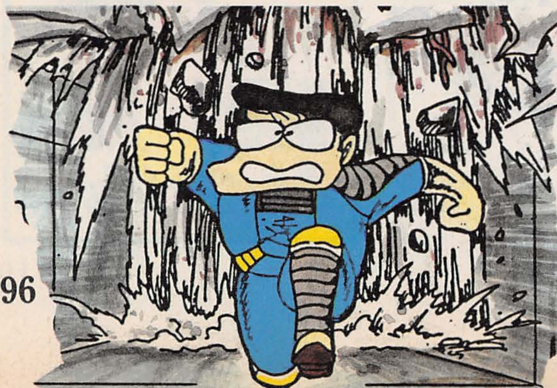
このゲームは,キャラクター（開発者をイメージしたものと思われる）を８方向レバーとジャンプ・ボタンで操作して,ＴＩＭＥがなくなってしまわないうちにゴールまでたどりつくことが目的です。ゴールにたどりつく前に,TIMEがなくなってしまうと,ゲーム・オーバー。また,ゴールして残ったタイムは,ボーナスとして点になります。

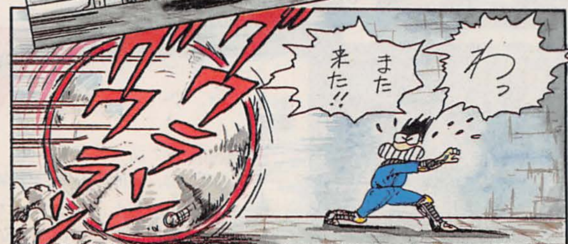
1ステージは,四つのラウンドから成っています。3ラウンドをクリアすると,4ラウンドの持ちタイムに前の３ラウンドの残ったタイムが加算され,４ラウンドのタイムがなくなると,足されたタイムからひかれていきます。

いろいろな障害物が,たえずランナーにせまってくるので,それをよけなくてはなりません。ランナーはジャンプして空中でも上下に移動でき,ジャンプ中にコースを変えることも可能です。

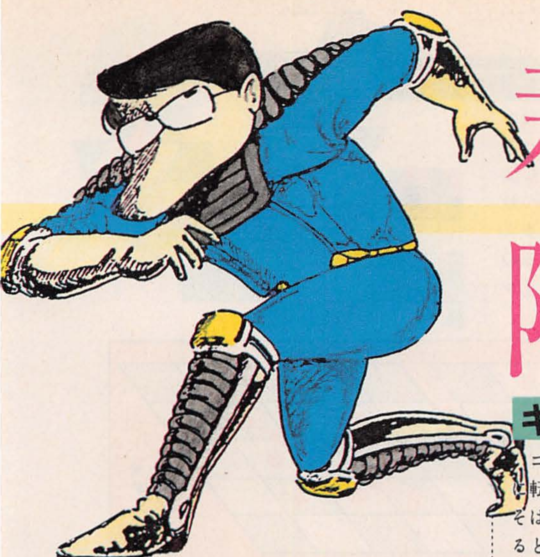




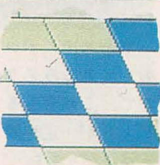




君を待ちうける障害物をクリアせよ!!

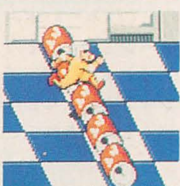


スリップ・ゾーン



グリーンのタイルはよけなくてはいけません。うっかりこの上を通ろうとすると，すべってしまってスピードがおちます。

ジャンボ・カン



コースを右から左へところがる大きな(コーラのような)カンがあります。ジャンプ中にあたると，ランナーはバランスをくずしてしまいますし，走っているときに当ると，ペッタンコにつぶされてしまいます。うまく，飛びこえましょう。

ハードル



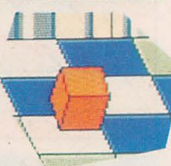
コース中に立っている，基本的な障害物。あまり近くでジャンプするとつまづいてしまうので，すこし遠めからジャンプしましょう。

落し穴



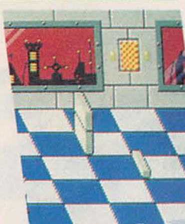
この上を歩くと下に落ちてしまい，しばらく出てこれません。タイム内にゴールするためには，なんとしてもよけよう。

キューブ



コース上を，上下に転がる四角い物体。そばをとおろうとすると，ふまれてしまうので注意しましょう。へたをすると一つのキューブに3～4回ふまれてしまうというヒサンなこともありえます。そばを通るときは，ジャンプしましょう。

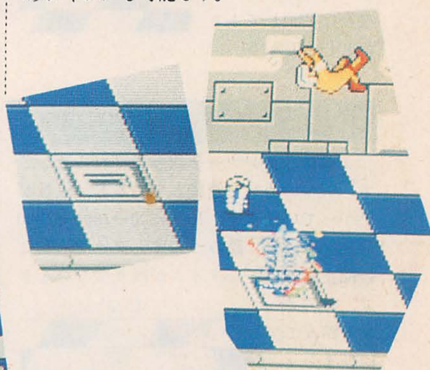
ウォール

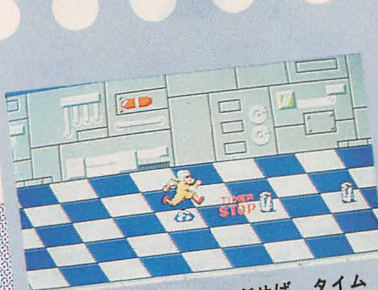


コースの一ブロック分のタイルから出たり入ったりしている，バキュラのような壁です。下ったときにジャンプしてよけるか，別のコースを通るかしましょう。

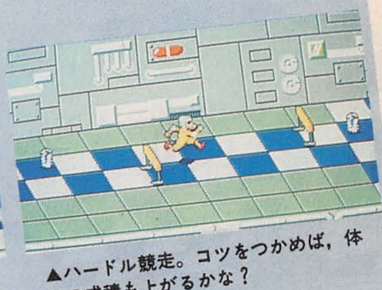
クラッカー

このタイルの上を通ると，クラッカーのように破れつし，ランナーは上にまい上げられてから落下して，転倒してしまいます。しかし，これをうまく使えば，長距離のジャンプも可能です。

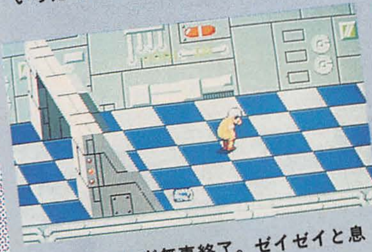




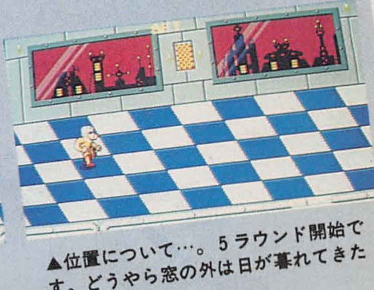
▲アルミカンをふみつぶせば，タイムがストップ。「急がばツブセ」な～んていったっけ？



▲ハードル競走。コツをつかめば，体育の成績も上がるかな？



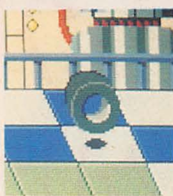
▲1ラウンド無事終了。ゼイゼイと息をきらす様子がリアルだね



▲位置について…。5ラウンド開始です。どうやら窓の外は日が暮れてきたようです

ジャンボ・タイヤ

コースを，右から左へすごいスピードではねていきます。当ると，ころんでしまいます。



ネ ズ ミ

なにをかくそう，あのミドリ色の生き物はネズミです。こいつにかみつかれると，ランナーのスピードがおちてしまいますから，レバーを左右に動かしてふりおとしましょう。



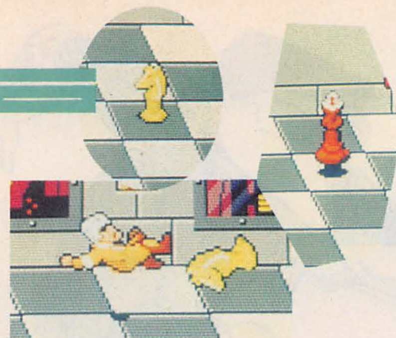
アルミカン

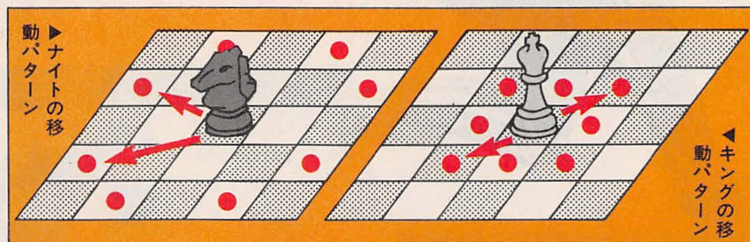
これは，ランナーを救ってくれるカンです。一つのカンを連続してけると，点数が上がっていきます。100→500→1000→2000→5000 Pts. ，踏みつぶすとタイマーが2秒間止まるので，タイムが残り少ないときは，このカンを踏んでいきましょう。



ナイト＆キング

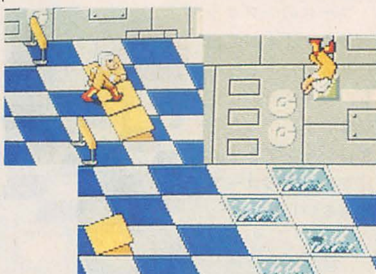
コース上をものすごいスピードではねてきて，ランナーに体当りをかまして去ってゆきます。この二つはチェスのルールに従って動いています。ナイトはななめ一つおきにしか移動しませんし，キングは1歩ずつしか進めません。ジャンプしてよけるのは不可能なので，動きを知って別のタイルへよけましょう。





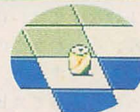
ジャンプ台

ジャンプ台では，うまいタイミングでふみ切ると遠くへジャンプが可能です。3面などはジャンプ台がずっとつづく面ですが，ここはジャンプ・ボタンを押しっぱなしでも進めます。



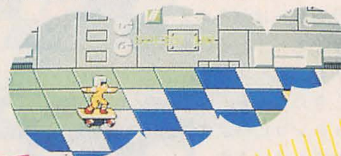
スペシャル・ドリンク

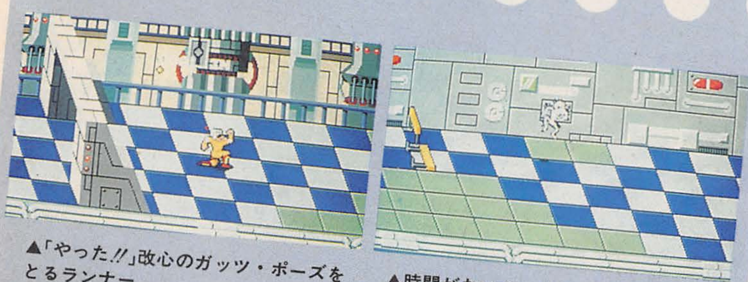
コース上にポツンとおいてあるみどりのカンで，これをとるとスピードが一定時間とても速くなります。ふみつぶすと，アルミカンと同じようにタイマーが2秒間止まります。



スケートボード

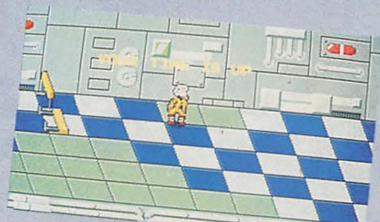
このスケート・ボードにのれば，スリップ・ゾーンもなんのその！　スピードがおちずに通れます。が，ジャンプできないので，ジャンボカンなどに当ってしまいやすく，当るとおろされてしまいます。





▲「やった!!」改心のガッツ・ポーズをとるランナー

▲時間がない!!　あわれランナーは無残にも…。



▲冷たく写し出される「YOUR TIME IS UP」(時間切れ) の文字。
Do you want to try again？

秘テクニック

ランナーが転倒したり，おとし穴にはまった場合，ジャンプ・ボタンを必死にたたくと，ふつうよりはやくたちなおります。

また，9ラウンド以降にゲーム・オーバーになると，ゲームをコンティニューすることができます。

あとがき

点数をのばすためには，クラッカー，スケート・ボードなどをフルに活用し，タイムをのばすことが必要です。みなさんのレポートをお待ちしています。

ヘリで敵地に送りこまれる。戦いは始まったのだ

戦場の狼™

by CAPCOM Written by EXCHANGER

とあるジャングルの奥。秘境の地では，悪の軍団とそれをはばもうとするゲリラ軍との激しい戦いが展開されていた。

君は，特殊訓練を受けた優秀な兵士“スーパー・ジョー”。極秘任務を受け，今まさにこの激戦の中に乗りこもうとしている。

君の任務とは，その魔手を世界中へ広げようとしている悪の軍団を全滅させること。敵の本部は難攻不落といわれ，軍団は君にようしゃなく襲いかかってくる。

はたして，実行不可能と思えるこの無謀な任務を，遂行できるだろうか!?

すさまじく過激なゲームが，カプコンから出た。君は単身で戦場をかけぬけ，要塞を破壊するのが任務である。この難度100%のスクロール・ゲームに君の視力と前腕筋はついていけるだろうか？

ルール

君は，青い兵隊“スーパー・ジョー”を8方向レバーで操作します。武器は，ライフルと手りゅう弾。ライフルの弾は無制限に撃てますが，手りゅう弾には限りがあり，残り数は画面下部に表示されています。また，敵の弾倉をうばうと，手りゅう弾を補給できます。ゲームは4ステージ構成で，4ステージ目には敵の要塞が登場します。

主なキャラクター

歩兵部隊

君と同じ装備を持っています。倒しても倒しても，わいてでてくる，量産型。手りゅう弾を限りなく投げてきます。きっと，体内で製造しているか，4次元ポケットに入れているにちがいない(?)



バズーカ部隊

バズーカともミサイル・ランチャーともいえる兵器を持っています。この兵器は手りゅう弾と同じで，弾が爆発したとき以外はミスになりません。少なくとも，バズーカは対人用兵器じゃないので，こういうところからも敵の残ぎゃくさがうかがわれます。



将校(指令官)

何もわざわざ出てくることはないのだが，戦場の真ん中へ武器も持たずに出てきます。こんなのを将校にするようじゃ，敵もたいしたことはない？撃つと2,000 Pts.



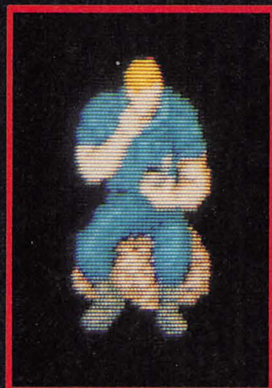
捕虜

2人の敵兵に連れられています。この敵兵の1人を撃つと1,000 Pts. 2人で2,000 Pts.が，かせげます。



▶各面終了時に，デモがあります。全部で６種類。忙しいゲームなので休みは必要です。デモ中に息をととのえましょう。





主な兵器

ライフル

マシンガンというウワサもあるライフル。弾の速度は遅めでよけられます。射程キョリも短かくなっています。

手りゅう弾



使用できる数に制限があるので，あまり有効な武器になってくれません。いっぽう，敵の手りゅう弾には制限がないので，コワイ武器になっています。木を壊したり，トーチカ・トラックなどの大ものを壊すのに使いましょう。スピードは，ライフルより速くなっています。



トーチカ



これは，手りゅう弾２発で壊すことができます。移動しないぶんだけ，楽な敵といえます。ちなみに，ライフルなら，256発で破壊するそうです。

攻略法

アーチ・ブリッジ

（1，2，3，5，6，7，面）



▲橋の上から手りゅう弾を投げて去っていくバイク

ブリッジは，ラスト・ステージを除いてどの面にも出てきます。ここは難関です。橋の下は道が狭くなっており，上からは，手りゅう弾をばかすか投げてきます。橋の上の敵は，やっつけることができないので，どうしても立ち止まってしまいます。さて，どうしたらいいものか？

こういうとき，やけくそになって突っ込んでいったら，死ななかったという経験がよくあるでしょう。これは，単に運がいいんではなくて，実はこれが戦法なのであります。この場合は，狭い道の端をかけ抜ければＯＫ。橋の向うの敵は，とにかく橋の下をくぐることしか考えていないので，実際は，橋の下ではほとんどやられないのです。とにかく突っ込め!!

溝の中の敵

（２，６面）



▲手りゅう弾を投げながらかけぬけろ！

溝の中の敵は，手りゅう弾でないとやっつけられません。あまり立ち止まらずに，走りながら手りゅう弾を投げ込みましょう。

トラック地帯

（３面）



▲ふみつぶされないように，注意，注意

トラックが３台，横と前からきます。はっきりいって，難しい場面です。横から来る２台のトラックからは敵兵が降りてくるので，早目に手りゅう弾でトラックを爆破してしまうに限ります。

前から来るトラックからは，ダイナマイトを落してきます。実は，こっちの手りゅう弾のほうが射程が長く設定されていますから，ぎりぎりまで近づいて手りゅう弾を投げましょう。このトラックは，ダイナマイトの射程より近づくと逃げていきます。トラックのあとは，左右から８台のジープやバイクが来ます。画面のはじにいるとためらいもなくやられるので，真ん中でやり過ごしましょう。

鉄のゲート



▲これで面クリア。ひとまず手のひらの汗をぬぐっておこう

各面の最後までいくとスクロールが止まり，総攻撃が始まります。ここで一定時間たえると，面をクリアしたことになるのですが，さすがに総攻撃だけあり，そう簡単にはいきません。敵をやっつけることは考えず，とにかく撃ちまくって逃げること。画面下部に来たら，手りゅう弾で進路をきり開け!!



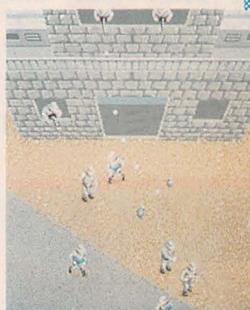
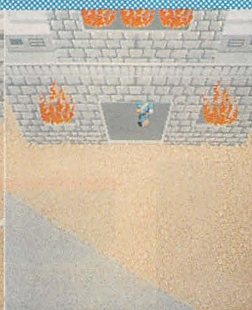



▲商魂たくまし…いやいや，奇ばつな発想のデモ画面



▲面が進むとこんなところも。左上の文字に注目。

▼すばらしいグラフィック技術を楽しむ間もないほどのハードなゲーム。君はこのエンディングを見ることができるかな？


カプコンクラブからお知らせ。

① 戦場の狼　PGC　全員プレゼント！

住所・氏名・年令・職業・電話番号・戦・狼のハイスコア・それを出した店名
オリジナル証ナンバー・ゲームの感想・　最後に「スーパーソフトコーナーで見ました」を明記の上　下記住所・PGC係までおハガキ下さい。待ってます。

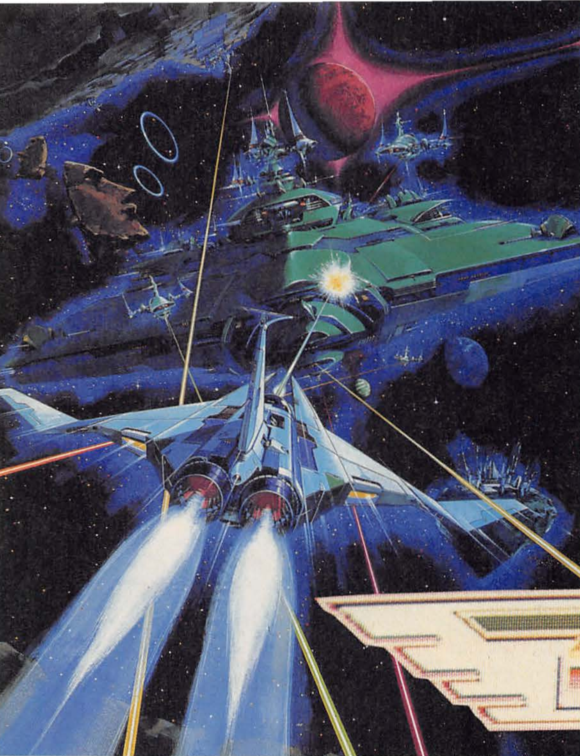
② カプコン・オリジナルグッズ発売！

カタログ	バルガス・ソンソン・ひげ丸・１９４２・　エグゼド エグゼス 戦場の狼	１部 10円	送料20部まで120円
ポスター	全部９つ折り	１部 400円	送料サービス
Tシャツ	戦場の狼・１９４２（M・L）　エグゼド エグゼス（Lのみ）	１枚 800円	送料サービス

住所・氏名・電話番号・希望商品を明記の上，封書に 代金分の切手（40円切手）を同封して　下記住所・オリジナル・グッズ係まで お送り下さい。

注）電話での受付はいたしておりませんのであしからず。

〒547　大阪市平野区長吉川辺３－８－51　カプコン・クラブ　PGC 係



我々は，ついに異次元空間と遭遇(そうぐう)する。亜時空星団「バクテリアン」から母なる惑星「グラディウス」を守るため，超次空戦闘機「ビックバイパー」が今，暗黒の空間に飛び立った。

バクテリアンの総攻撃は激しく，宇宙各所に配置してあるスペース・コロニーから，エネルギー・カプセルを奪い取って進撃してくる。そのカプセルを取り戻し，パワー・アップ。敵戦闘機を，レーザー砲で撃墜するのだ。目指すは，敵要塞「ゼロス」!!

縦横スクロールにまどわされるな。敵の攻撃は，どこからくるかわからない。勇気と集中力で，ゼロスを破壊せよ。グラディウスに平和を持ち帰ることができるのは，君だけなのだ。

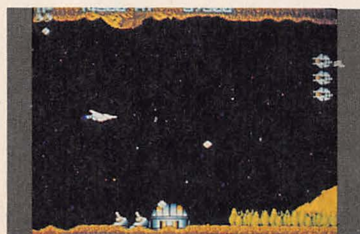


コナミから，グラフィックのすぐれた縦横スクロール・ゲームが発売になりました。刻々と変化する美しい映像と，サウンドも，とってもきれいです。

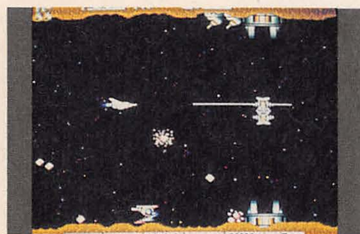
読者のみなさんにいち早くお伝えしようと，響あきらくんとともに，取材をしてきました。

超次空ファイター グラディウス

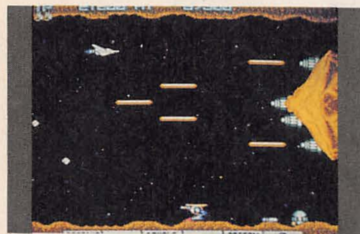
by コナミ written by MIYUKI



▲パワーアップしながら，どんどん進んでいきましょう。ちなみに，私はこのへんでGAME OVERです。グスッ



▲レーザーを撃っていると，とってもすがすがしいのです。機関銃みたいで「カ・イ・カ・ン」（ネタが古い!?）



▲こんなの，私にはとても避けられそうにありません。でも画面がきれいなので，見てるだけでもGOOD!!

あそびかた

8方向レバーでプレイヤーを操作し，ショット・ボタン，ミサイル・ボタンで攻撃します。



オレンジ色の敵を撃つと，エネルギー・カプセルを置いていきます。これを取ると画面下のレベル・メーターにパワー・アップの種類が表示されます。エネルギー・カプセルを一つ取るごとに表示が変わっていきますから，自分の欲しいパワーにきたらパワーアップ・ボタンを押してください。



パワー・アップの種類

※パワーアップの種類

〈レベルメーター〉

SPEED UP	MISSILE	DOUBLE	LASER	OPTION	?
スピードアップ	ミサイル	ダブル砲	レーザー	オプション	?

スピードアップ

スピードは，5段階まで変化します。



ダブル

弾が，前方と斜め上方に同時に撃てます。



ミサイル

これを取ると，ミサイル・ボタンによってミサイルが撃てます。



レーザー

強力なレーザーが撃てます。



オプション

プレイヤー機と同じ機能をもつ，とても強い味方です（ツインビーの分身と同じ役割）。ただし，最高四つまでしか取れません。



（前方バリヤ）

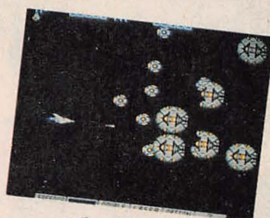
前方からの敵の体当りや，弾を防ぐことができます。





攻略法&アドバイス

★各ステージに合った有効なパワーアップをしましょう。
★オプションをたくさんつけると，効率よく敵を破壊できます。
★オレンジ色の敵を撃つと，ときどき青いエネルギー・カプセルが出てくることがあります。これを取ると，画面中の敵が全滅します。
★スピード・アップをたくさん取りすぎると，速くなりすぎて自滅する危険があります。注意しましょう。
★パワーアップの併用は可能ですが，ダブル砲とレーザーは併用できません。



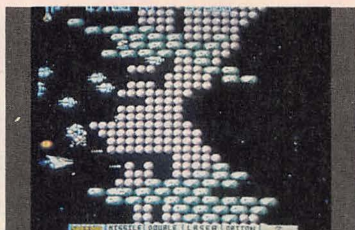
▶モアイ・シーンが終ると，こんな画面に。ここは，ボーナス・シーン



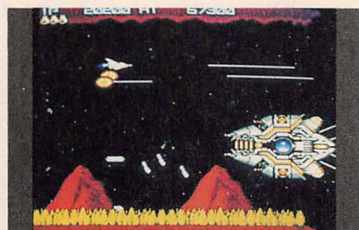
◀火山のステージPART 2. 雨，あられのごとく敵の弾が降ってきます。なぜ，あれがよけられるのでしょうか？



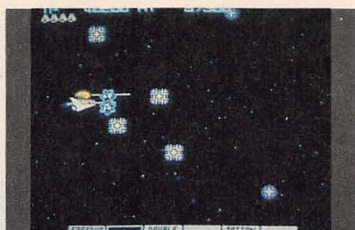
▲火山に到着／このシーンでは，火山岩に絶対に当たらない四次元空間が２か所あるそうです。どこかな？



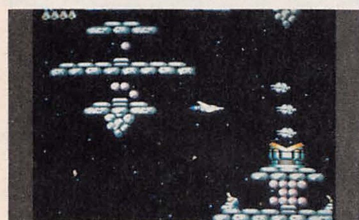
▲む，難しい‼この「グラディウス」は，プレイヤーのウデ前に合わせて難度が変わるゲームだそうです



▲大型艦とのいっき討ち。ミサイルに当たらないようにして，大型艦のレンズ（核）を撃ってください



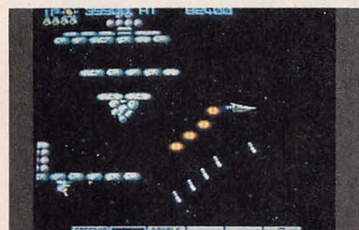
▲ここでやられた響くん，「サギだ。サギだ‼」とゲーム台をたたいていた。あの気持ちは理解できるけど，ゲーム台をたたくのは NO GOOD



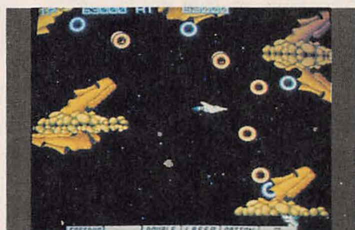
▲ここは，ストン・ヘンジのステージ。うまく敵の弾を避けながら，進んでね



▲いよいよ，モアイ・ステージに突入。広大な宇宙空間に浮かぶモアイなんて，とてもロマンチック♥



▲このゲームでは，ステージごとに音楽が違うらしい。はじめの４曲を聞かせてもらったけど，もう最高／　残りの曲をだれか聞かせてくれないかな？

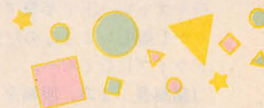


▲プレイヤーの目は，真剣そのもの。上下左右からの攻撃に，コトバをかわすひまもありません

ゲーム進行

各面はつぎのようになっています。

Ⅰ　空中戦～　火山ステージ
Ⅱ　空中戦～　ストン・ヘンジ
Ⅲ　空中戦～　モアイ・ステージ
Ⅳ　空中戦～　特殊火山ステージ
　　　⋮　　　　　　⋮



▶あれ？火山が下を向いて噴火している。そうです。宇宙には上も下もないのです。ところでこの火山，何となく富士山に似てないかしら？





◀火山ステージPART 2の最後。響くんは，ここであえなくGAME OVER，ご苦労さまでした

おわりに

とにかく初めての取材なので，あがってしまって大変でした。ご協力いただいたコナミ企画課の皆さんと，ライターのかたがた，本当にありがとうございました。これからも，ゲーム攻略にがんばっていくつもりですので，(とくに) 女の子ゲーム・ファンのみなさん。よろしくお願いします／
ところで，このグラディウス。難しいうえに操作もフクザツ。ボタンは二つにしてほしかったと思うのは私だけかな？



◀ネームだけでなく，性別や星座まで登録できる。



チャレンジ
アドベンチャー
ゲーム

後編



「タイムトンネル」(BOND SOFT)

written by 山下 章

ヤッター!! とうとう免許（もちろん車の）をとったゾ! 1か月半ぐらいかかっちゃったけど，教習所をストレートで卒業しちゃったんだもんね（意味がよくわからない人は，お父さんに聞いてみてネ。教習所をストレートで卒業するというのは，わりかし難しいことなのだ)。さあ，どんどんドライブに行くぞ〜。

(**編集長**：まあ，原稿を上げさえすれば何をしてもいいけどね。)

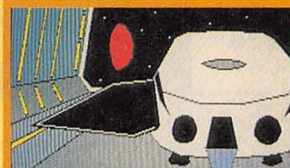
ところで，これは極秘な話なんだけど，ボクは今，読者のみなさんをアッといわせるようなウルトラ大企画を着々と進行中なんだ（**編集長**：コラ! それはまだ言ってはイカン!!)。オッと，編集長からストップがかかっちゃったからこれ以上は言えないけれど，たぶん次号ぐらいで大発表しちゃうから，みなさん，期待して待っていてくださいネ。

P.S.私に解けないアドベンチャー・ゲームはない!!

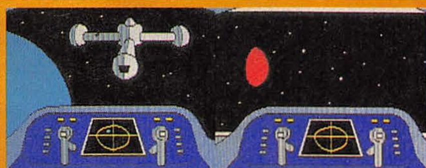
あらすじ

前作「タイムシークレット」で，地球をねらうダナーク人を倒すための武器を手に入れたキミは，それを持って植民星のファラス星へとむかった。ところが，そのと中で宇宙船がいん石群と激突! せっかく手に入れた武器は，宇宙のもくずと散ってしまった。こわれかけた宇宙船を操縦してキミがやっとたどりついたのは，ベガサイド星の宇宙ステーション。さて，どうやって地球をダナーク人の魔の手から守ればいいのだろうか?

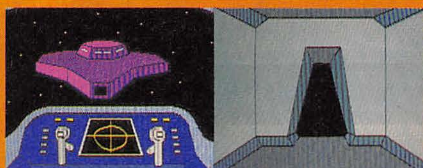


★ダナーク星

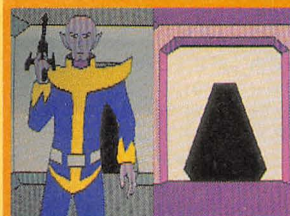
前号で紹介したとおり，惑星ベガサイド上でやるべきことをやると，舞台は宇宙へと移ることになる。まずは宇宙船発着ドックで，宇宙船に乗りこもう。単に「ウチュウセン ノル」でOKだ。



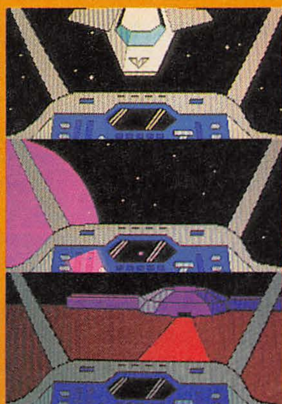
これが，キミの乗っている宇宙船の中だ。地球で訓練を積んできたキミにとっては，この程度の宇宙船の操縦はお茶の子サイサイのはず。なにしろ，行き先を指定しちゃうだけでいいんだから。



ある行き先を指定すると，途中でこのような宇宙船と出会うだろう。こいつはダナーク軍の宇宙船なのだが，どこかが故障しているらしく，ウンともスンともいわない。どう対処するかはキミしだい!

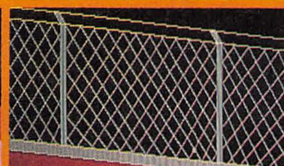


ダナーク軍の宇宙船の中には，敵の兵士がいる。戦うのもいいかもしれないけど，ヤツはかなり戦い慣れしていて手ごわいんだ。素手でむかっていくのは，それこそムチャというもの。





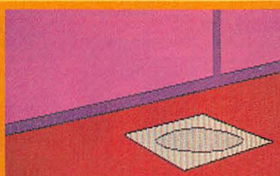
やっとの思いで，ダナーク星に到着。この星ではダナーク人の警備兵がウロウロしているので，注意深く行動しなくちゃならない。一歩まちがえると，即オダブツだぞ。



着陸地点の北には，こんな金網のフェンスがある。敵の警戒の目がうるさいから，どうどうと乗りこえていくわけにもいかないだろう。キミのアドベンチャー・センスの見せどころだ。



しまった！ 敵に見つかってしまった!! この場面にきちゃったら，もうオシマイ。涙をのんで，リセット・スイッチを押してください（スペース・バーでもいいヨ）。

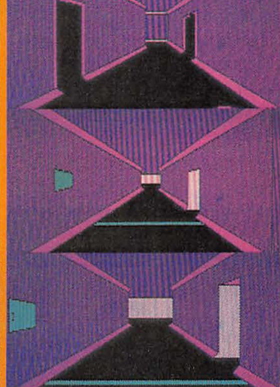


道路の中に，ポツンとマンホールがある。もちろん，中へ入っていくわけだけど，マンホールのフタには高圧電流が流れていて，さわることができない。さて，どうしたらいいものだろうか？

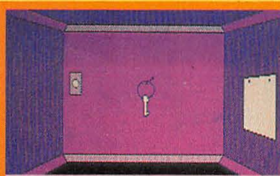


ギョエーッ！ 下水道の中には，気持ちの悪いミズヘビが!! でも大丈夫，大丈夫。今まで数々の難関をクリアしてきたキミにとっては，この程度の敵はなんでもないはずだヨ。

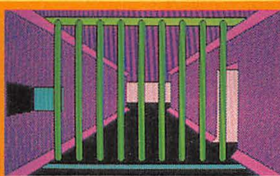




回り道はしたものの，なんとか敵の司令部に侵入することに成功！ この中は迷路のようになっているけど，キチンとマッピングすれば悩むことはない。オヤオヤ，だれだ？ いまだにマッピングもせずに，AVGを解こうとしている人は!?



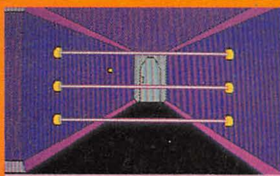
オヤ？ 壁にカギらしきものと，張り紙がしてあるゾ。この手の物を見つけたら，必ず見たり取ったりするのがAVGの基本というもの。忘れずに調査しておこうね。



ギーッ，ガシャン！ ウロウロと歩き回っていたら，とつぜん天井から鉄ごうしが落ちてきた。どうやら，床のセンサーに触れてしまったようだ。警報装置は鳴っているし早く脱出しないとタイヘンなことに…。



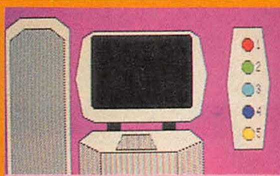
通路を歩いていると，ウジャウジャ出てくるのがダナークの兵士たち。もうここまで来てしまったら、逃げもかくれもできやしない。ひたすらアタックするのみだ！



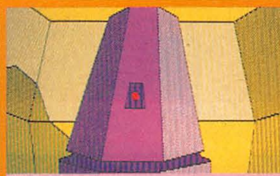
通路をさらに進んでいくとレーザー・バリアがキミの行く手をはばんでくる。よく調べてみると，レーザーの向こう側にスイッチがあり，どうやらそれがレーザー光線を制御しているようだ。『デゼニランド』と同じ手は使えないだろうし，さて，どうしよう。



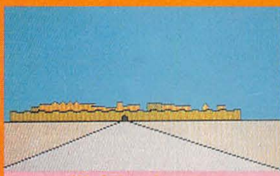
これがダナーク軍の指令官室のドアだ。部屋の中にはどんなワナがしかけられているかわからないし，敵の司令官がキミを待ちぶせしているかもしれない。とはいっても，いまさら引き返すわけにはいかないゾ



アレ？ なんでだれもいないんだ？ いったい司令官はどこへ消えてしまったんだ？ そんなキミの質問には，部屋の中央にあるテレビ電話が答えてくれるにちがいない。



こいつが，ダナーク軍のすべてをコントロールしているメイン・コンピュータだ。この場面でキミがやることと言えば――もちろん，アレだよネ。



★1世紀：イスラエル

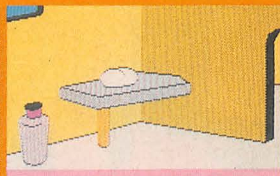
イスラエルといえば，キリスト教発祥の地エルサレムがあることで有名な土地。キミがタイムトンネルを使ってやってきたのは，キリストが生まれたころのエルサレムの町の中だ。まずは，歩き回って情報集めをしてみよう。



ナゼか，魔法使いがキミの目の前に出現！ エルサレムの町へ入ることを邪魔してくれるのだ。魔法を使って攻撃してくれるわけじゃないけれど，こいつはかなり強い。ちなみに，この場面には２とおりのクリアのしかたがあるんだ。



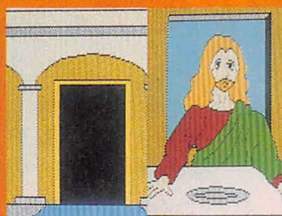
これがエルサレムの町の中。北のほうにある家にはぜひとも１度入ってみるべし。それ以外にも目につく物はたくさんあるけど，あまり気にしないほうがいい。



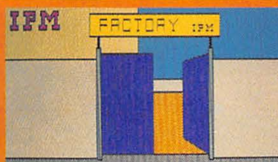
家の中には，××と，何だかいわくありげなカメが置いてある。AVGにチャレンジ精神はつきもの。このカメを調べないでおくわけにはいかないよね。



歴史を勉強しているみなさん,「ゴルゴタの丘」というのをご存知かな？　イエス・キリストが十字架にはりつけにされた，いまわしい丘のことなんだ。かっ色に輝く十字架が，なんとも不気味に見えるねエ。

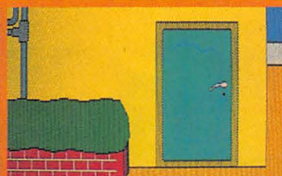


町の東側の建物の中では，なんとあのイエス・キリストが最後の晩さんを開いている。彼の質問には，心して答えるようにしよう。今後の運命を決める大事な情報が得られるかどうかのせとぎわなんだ。

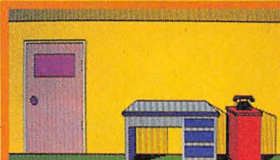


★26世紀:アメリカ

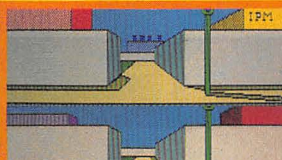
ゲームの進行上くわしい地名は教えられないけれど，ここがタイムトンネルでワープできる最後の土地だ。この時代にやってこないことには，ハッピー・エンドをむかえることはできません。



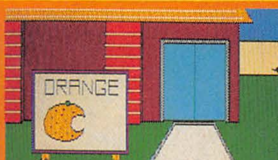
ある会社の門をくぐると，ドアがひとつあるのが見つかる。しっかりとカギがかかっていて，道具なしで開けることはできそうにもない。そこでトントンとたたいてみると―オヤ？　このドアは何でできているんだ？



ドアを通って事務所の中へ入りこむと，こんな部屋に出られる。机，電話などのものがあり，いろいろとやるべきことがありそうだ。北側にあるドアも，なんとも気になるねえ。



大きなフリーウェイ(？)が目の前を横切っているのだがこの道路は交通量の多いことで有名。信号をよく見てから渡ろうネ。そうそう，インチキをしてこの時代へきた人は一生この道路を渡ることができないヨ。



さて，ここが大ヒットパソコン〝オレンジ〟を発売しているオレンジ社だ。キミはすでに，この看板のマークをどこかで見ているはず。いまこそ，アノ謎を解くことができるのだ。



オレンジ社の中へ入ると，キミは受付嬢に呼び止められるだろう。「社長はご予約をとっていないかたとはお会いになりません」。う～ん，どうやってここをごまかせばいいんだろう？



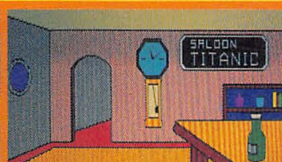
うまく受付をクリアして，社長室の前にやってきた。礼儀正しくあいさつして，部屋の中に入れてもらおう。とても繁盛している会社の社長さんだから，くれぐれもそそうのないように!?



さあ，彼はいったいダレでしょう？　ベーマガの読者だけに特別に教えちゃうと，彼は，あの惑星ベガサイドにいたハインライン長官の若かりし日の姿なんだ。この場面がこのゲームの大きな分かれ道のひとつであることはまちがいない。



オレンジ社の東側には，近代的なコーヒー・ショップがある。で見知らぬ男が急に話しかけてきた。彼の提案に応じるかは判断しだいだ。



★タイタニック号

どうすればここへやってこれるかは秘密だけど，タイムトンネルはキミをタイタニック号へと運んでくれる。ところが，この船はあと30分で沈んでしまうのだ！　キミはこんなところで死ぬわけにはいかない。急いで脱出せよ！



この船の上では，コマンドを1回入力するごとに1分が経過する。だから，30分ということは，30コマンドで，この船から脱出しなければいけないということなんだ。要領よくやらないと，間に合わないぞ。



客室の中へ入ってみると，ひとりのマダムがのんびりとくつろいでいる。おそらく彼女は，この船が沈むなんて夢にも思っていないんだろう。だけど，キミがこの船から脱出するためには，彼女の力も借りなくちゃならないんだ。



船の中をウロウロと歩き回っていると，ブリッジの入口が見つかる。そうだ，船長を説得してみよう！タイタニック号を止めてもらえば，事故に会わずにすむかもしれない。果たして，キミは歴史を変えられるのだろうか？



「船長！　船をとめてください!!　この船はこのままでは沈んでしまうんです！」「なにをバカなことを言っているんだね，キミは。見たまえ，外はこんなにおだやかな天気じゃないか―」。

このゲームの重要なキャラクター

ハインライン長官

惑星ベガサイドの最高権力者。かつては，オレンジ社の社長をしていた。どのようにして今の地位を得たかは不明である。



エリーゼ

ハインライン長官のひとり娘。明るく素直な，このゲームのヒロインである。四つのエンディングのうちのひとつに，彼女とキミとの結婚式の画面がある。



ポコペン

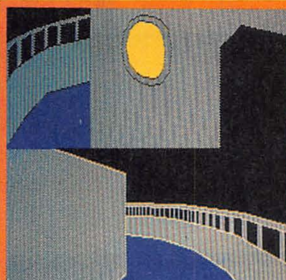
今はコジキをしているが，元はダナーク星から地球にやってきたダナーク人であった。宇宙船が故障したため帰れなくなり，地球に住みついたというウワサである。



ダナーク軍総司令官

キミが倒すべき敵である。ゲームを解きながら，彼はどこにいるのか，彼の本名は何というのかを推理してみてくれ。





キミは船長の説得に失敗しむなしい気持ちで甲板にやってきた。こうなったら，自力で船から脱出するしかない！

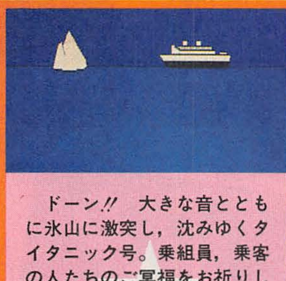


オヤ？　ここはどこだ？　歩き回っているうちに，変なところにやってきてしまった。まずいゾ，もうほとんど時間は残されていないというのに……。



ヤッタ！　救命ボートだ!!　これでなんとか助かる。本当はもっと多くの人を助けてあげたいんだけど，やはり歴史を変えてしまうことは許されない。乗客のみなさん，ゴメンナサイ。





ドーン!!　大きな音とともに氷山に激突し，沈みゆくタイタニック号。乗組員，乗客の人たちのご冥福をお祈りしましょう。

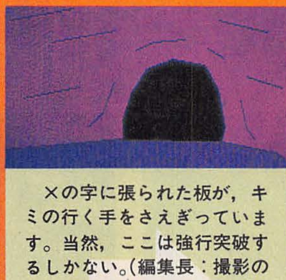


★なかなかやってこれない場所～その1

龍宮城じゃないけれど，どうやら水の中のようだ。魚のおどりを見ているほど，キミはヒマじゃないはず。もちろん，道具なしでこんなに長くもぐっていられるほど，泳ぎが上手でもないよね。



なるほど，水の中を通ってこの隠し部屋に出られるようになっているのか。だれが作ったかは知らないけど，なかなかうまいことを考えたもんだねえ。クンクン，クンクン――なにかがありそうなニオイがするゾ。



×の字に張られた板が，キミの行く手をさえぎっています。当然，ここは強行突破するしかない。(編集長：撮影のときの手ちがいで，すでに板がなくなっている写真になってしまいました。ゴメンナサイ)

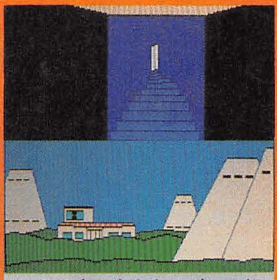


隠し部屋の1番奥には，こんな部屋がある。ここでは，ひとつの情報とひとつの道具を手に入れることができる。「デル」と入力すれば，元の場所にもどることができるんだ。



★なかなかやってこれない場所～その2

エッ，こんな時計台がいったいどこにあるのかって？　フフフ…とにかくがんばって探してみてください。ちなみに，入口のドアにはしっかりとカギがかかっているんだ。



ここまできたら，ゲーム解決の日は近い。この時計台の中で何をしたらいいかがわかれば，四つのエンディングをすべて見ることができる！

注目
パソコン・ソフトコーナー
for PC-8801/mkII/SR

戦闘伝説 エルフ

by コスモスコンピューター
written by ほってんとっと

STORY

高度に文明の発達した惑星「ジェイ・ディフター」では，その自然保護のために，いくつかの自然ブロックを構成している。そして，惑星全体は中央管理コンピュータ「ゼス」により，常にコントロールされていた。

しかし，ジェイ・ディフターにも，コンピュータ管理体制に反感を持つ「トリシン」と呼ばれる破壊主義者の集団がいた。彼らは，ある日トリシンの頭目「エディ」の命令で中央管理センターを襲い，ゼスの人工頭脳を破壊してしまった。

この事件で，ジェイ・ディフターの惑星コントロールが狂い，各地で異常現象が起きていた。放置しておくと，惑星が崩壊してしまうことは明らかだった。

そこで，科学者「アベルクス」は惑星を救うため，自ら開発した可変動ロボット「エルフィクス」を使い，トリシンとの戦いに旅立つのであった。

ゲーム内容

8 2 4 6のキーを使って可変動ロボット「エルフィクス」を8方向に動かし，つぎつぎ出てくる敵を倒してください。エルフィクスの武器は，普通に前方へ発射するミサイル（Zキー使用）と，ゲートを通過するたびに5種類の中から好きな物が選べるセレクトミサイル（Xキー使用）の二つです。

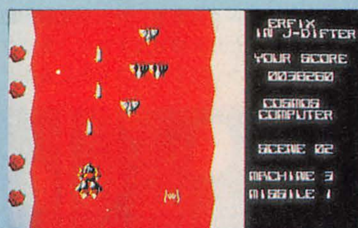
とくに，セレクト・ミサイルは5種類のなかでどれを選んだかによって，あとのゲーム展開が大きく変わってくるので，自分なりの作戦が必要です。

画数（シーン）は全部で七つあります。登場するキャラクターは，全部で30種類をこえ，プレイヤーの目を楽しませてくれます。

最終シーンでは，エルフィクスを倒すため，エディーが直接ロボット「ジーディアン」に乗りこんで戦いをいどんできます。こいつを倒せばゲームは終了し，メッセージと音楽でプレイヤーを祝福してくれます。



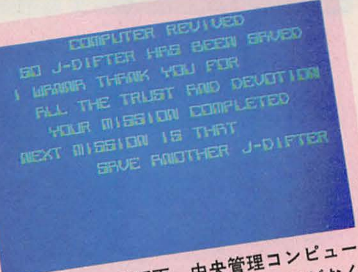
▲これがゲートです。ここをくぐると，5種類のセレクト・ミサイルが選べます。うまく利用することがハイスコアのコツ



▲セレクト・ミサイルの一つがこれです。まっすぐ前に飛んでいくので，正面の敵にはめっぽう強い



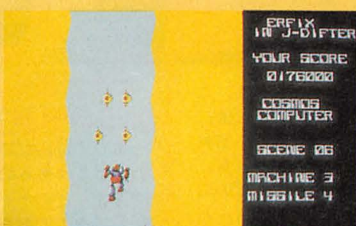
▲吹雪の中を進むエルフ。視界が悪いので，注意が必要です。敵は前からくるとは限らない！



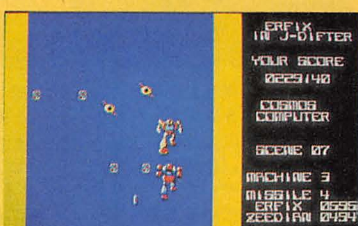
▲エンディング画面。中央管理コンピュータを守った君へ，感謝のメッセージがおくられます



▲川をのぼっていきます。エルフの左側にあるうず巻きに入ってはいけません。逃げるのみ



▲これもセレクトミサイルの一つ。黄色い玉がエルフの前で回転します。接近戦に威力を発揮します



▲ついに，エディーの乗るジーディアンと対決。画面右下のエネルギーに気をつけて戦え

※このソフトに関するお問い合わせは，
〒164 東京都中野区中野5-49-8中野プリンスマンション201
㈱コスモスコンピューター「マイコンBASICマガジン」係

推薦

注目
パソコン・ソフトコーナー
for PC-8801/mkII/SR

キュービーパニック

Cuby Panic

by
ゲームアーツ
Written by
手塚 一郎

キューブが移動をくり返すうちに，×印になっていきます。まさしく，「マイコン上の環境映像」‼

自ら考案した動く迷路「キュービーパニック」に閉じ込められたノッツ氏。脱出口を探すノッツ氏の左右から，暴走するキューブが迫る！

キュービーパニックって何？

画面上にたくさんある四角いのが，キューブです。このキューブに押しつぶされないようにカギを取って，出口へ行くと1面クリアというゲームです。

ノッツ氏は，テンキーの8 2 4 6で8方向に操作します。カギはキューブの中に入っているので，そのキューブを押しながらスペース・キーをたたいてください。カギはたくさんあって，全部取らなくてはいけません。全部取ったら，出口は白いキューブです。

▶左はじに出口，右はじにカギ。真ん中の黄色いキューブをどうやってかわすかが問題。

◀カギは簡単に取れるけど，どうやって出口へ行くのでしょう？待っていれば道は開ける？

規則変形的迷路
（キューブの軌道をつかめ）

一見バラバラに思われるキューブの動き。でも，デタラメに動いているのではありません。画面上の一つ一つのキューブは，それぞれ決まった軌道を動いているのです。寄せては返すキューブの波の中で，出口を探しながら動きまわるのが，このゲームのおもしろさです。

ノッツ氏は，キューブに押しつぶされると1人減ってしまいますが，完全に押しつぶされてしまう前なら何とか逃げ出すことができます。コツとしては，少しでも危ないと思ったらスグに何もない空間に逃げること。これができるようになればハイスコアも夢ではありませんが，つぶされそうになるたびに体力が減り，体力が0になると1人減ってしまうので注意してください。

キュービーパニックは芸術だっ！

面によっては，デタラメに並んでいたキューブが移動をくり返して，文字になったり模様になったりします。これが非常に美しく，横で見ている人でさえ感動してしまうほどです。もちろん，ただ美しいだけでなく，迷路としても練られていておもしろいのです。

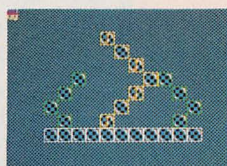
ルールが単純だから誰でも楽しめ，奥が深いから誰もがあきない。このキュービーパニックは，まさにベーマガのオススメソフトといえます。

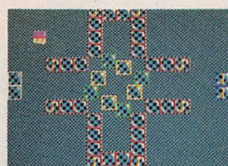
▶時計のキューブ。キューブの動きを一時とめることができる

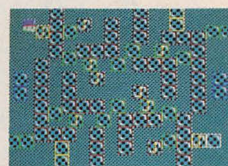
▼ム，ムギュー‼

▲ボーナスがもらえるハートのキューブと，カギの入ったキューブ


▲カ，カギがない！出口へたどりつくには，何度もつぶされそうになります。


▲緑と黄色のキューブが，まるで海草のように左右にゆれています。おちつけば楽勝です。


▲急いではダメ。キューブの動きをじっくり見てれば安全地帯がわかってくる。


▲む，むずかしい。いくつものキューブの軌道を頭に入れておかないとクリア不可能。

このソフトについてのお問い合わせは
〒154 東京都世田谷区若林3-15-3若林角栄ビル406
株式会社ゲームアーツ「マイコンBASICマガジン」係

注目
パソコン・ソフトコーナー
for PC-8801/mkII/SR

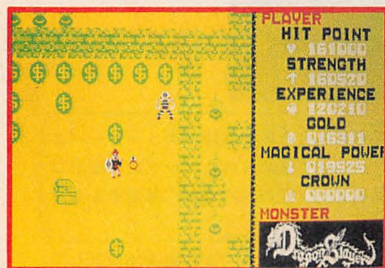
ドラゲンスレイヤー



ニュータイプ

リアルタイム ロールプレイングゲーム

by ファルコム　Written by 手塚 一郎



▲これが「フラッシュ」という魔法。敵の動きを止められるので，うまく利用しましょう

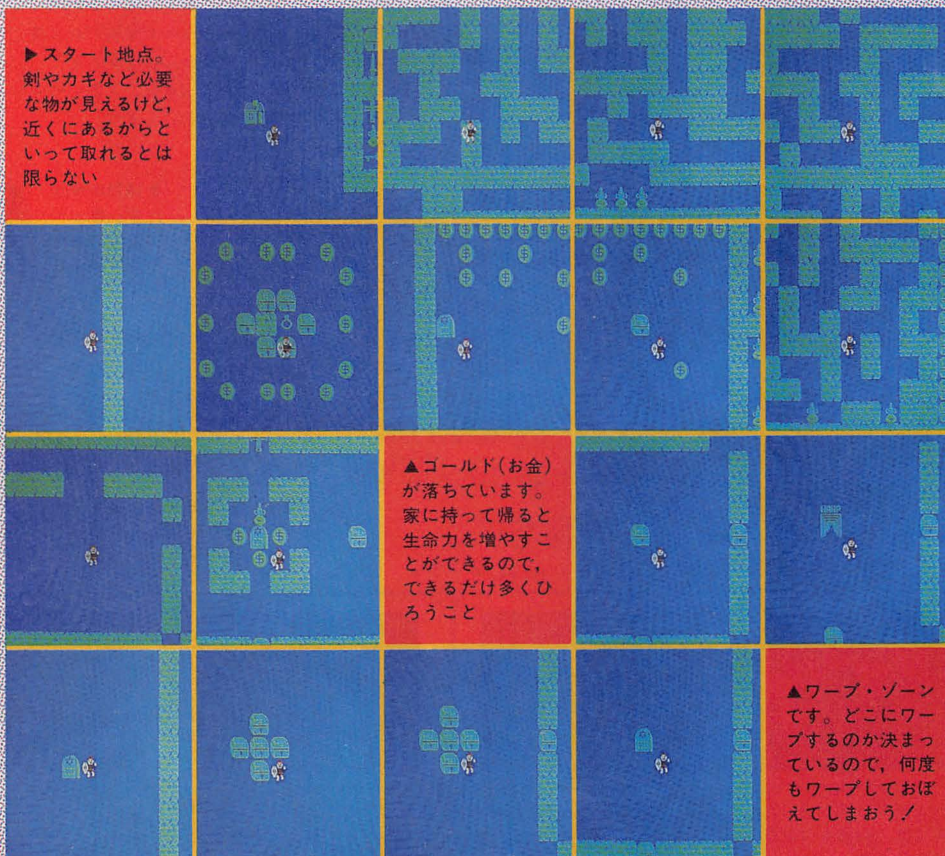


▲「フライ」で鳥になることもできます。魔法は，ほかにもいろいろあります

というコピー文句がついている，ドラゴンスレイヤー。今までのゲームは与えられた目的を達成するだけのものでしたが，このドラゴンスレイヤーはロールプレイング・ゲームというだけあって，プレイヤーがその目的を創造することができるのです。いろいろな遊びかたができるトランプのようなものといってもいいでしょうか。

十字架を持っているとモンスターが攻撃してこないのを利用して迷宮を探険したり，指輪をひろうと壁が動かせるので敵を閉じこめて遊んだり（く，暗い），魔法のつぼを集めまくっていろいろな魔法を楽しむなど，ほかにも楽しみかたはまだまだあるはずです。

そして，もう一つ特筆すべきことは，このゲームは「法則」によって成り立っているということです。敵の移動から能力，性格まで「デタラメ」がありません。ですから，すべての行動には，作戦とテクニックが必要なのです。

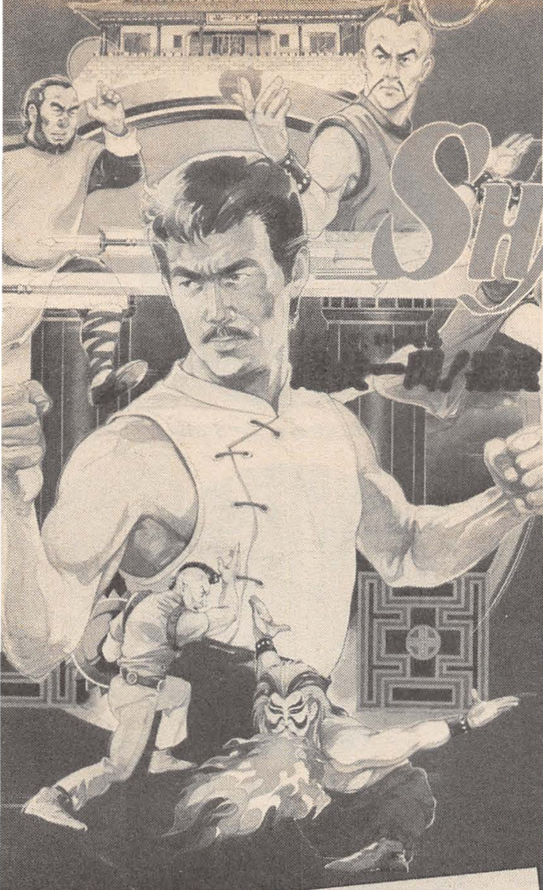


▶スタート地点。剣やカギなど必要な物が見えるけど，近くにあるからといって取れるとは限らない

▲ゴールド（お金）が落ちています。家に持って帰ると生命力を増やすことができるので，できるだけ多くひろうこと

▲ワープ・ゾーンです。どこにワープするのか決まっているので，何度もワープしておぼえてしまおう！

※このソフトに関するお問い合わせは
〒190 東京都立川市柴崎町2-2-19 カトービル　日本ファルコム(株)「マイコンBASICマガジン」係



少林寺への道
SHAO-LIN'S ROAD

by コナミ

[illegible]一閃！悪漢どもをなぎ倒せ

Written by MAPPY 改めSHO



▶1STEPの親玉「カンフー使い」



▼悪の軍団「ヤムチャ団」を倒せ!!

How to Play

4方向レバーと，キック，ジャンプ・ボタンでワンピョウを操作します。

二つのボタンをタイミング良く押すことで，ジャンプ・キックもできます。ジャンプ中は，敵の攻撃に対して無敵です。しかし欠点があり，一度ジャンプしてしまうと敵が待ち伏せしていても，逃げることができないのです。

ジャンプ・キックで敵をやっつけると，ふつうのキックの2.5倍の得点がもらえるので，ほかの敵がいないことを確認してから，使うようにしましょう。

ダメージ	ボーナス
0	3000
1	2000
2	1000
3	0

ゲームは，ステップごとに1シーン，2回の戦闘があります。1回の戦闘中に4回ダメージを受けるとミスになり，ワンピョウを1人失います。

うまく全員倒せたときは，最高3000点のボーナスがもらえます。このボーナスは，受けたダメージ数に関係しています。

2回目の戦闘では，親玉が出現します。この親玉は，今までの雑魚とは違い，5回のダメージを与えなければ倒すことはできません。さらに，イーア○カ○フーのようにひとくせもふたくせもあるやつで，シュリケンやクサリ攻撃，火炎攻撃などをしかけてきます。

ストーリー

幻の拳法「陣家秘伝の少林拳」を会得したワンピョウは，師のラオチューを暗殺した悪の軍団「ヤムチャ団」の本拠「邪拳寺」にとらわれていた。閃光(せんこう)のキックで，勝利の脱出を果たせ。

※223ページからお読みください。

メトロクロス開発チーム訪問記

つぐ美：こんにちは～(ドキドキ)。

開発チーム：ハハハ！　さあどうぞ。ここが，ナムコ・ゲームのすべてを作っている開発部。そしてボクらが，「メトロクロス」開発の6人です。

つ：はじめまして!!　マンガ読ませていただきました。これはどなたが描いたんですか？



◀メトロクロス開発チームのみなさん

開：チームの「Dr. AIDS」クンです。モデルもちゃんといますよ。写真をよ～く見ればわかるんじゃないかな？

つ：(え～，誰かしら？)発表前から，マニアの間では大ウケだったメトロクロスですが，あの発想はどこから？

開：これはね，ある人が毎日毎日遅刻寸前で出勤してくるのを見てて，思いついたんです。

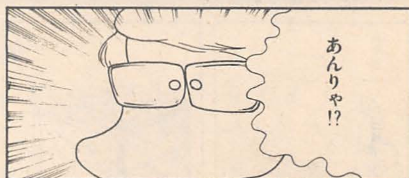
つ：(まるで影さんみたい)なるほど！　ゲームのネタって，いろいろなところにあるんですね。それでタイムが大事なんだ。

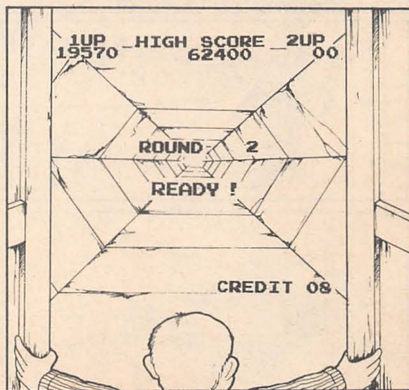
開：そう，時は金(100円)也(なり)です(笑)。

つ：最後に，ゲーム開発の仕事につきたいと思っている少年たちにアドバイスを。

開：ゲームに限らず何にでも興味を持つこと。得意分野を一つ以上持つこと。そして，しめ切り間際は体力が勝負ですから，体をきたえておくことですね。

つ：どうもありがとうございました。





上手に武器を使おう

グリーンの敵をやっつけると，数字の書いてある水晶玉が飛び出てきます。それを取ると，つぎのどれかの武器を数秒間持つことができます。

㊀の玉　回帰鉄玉

キック・ボタンで発射し，レバーでコントロールして，敵をはらいのけることができます。ただし，画面外に出てしまうと戻らなくなります。うまくすれば，二度，三度と連続使用も可能です。

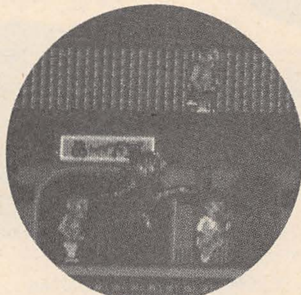
㊁の玉　気合発射

ワンピョウの体の左右から，気合が発射されて，敵を倒すことができます。上下移動しながら連続で発射し，画面上の敵を一気にやっつけましょう。

㊂の玉　回転防御球

ワンピョウの体のまわりを球が回転し，敵の攻撃から守ってくれます。これを利用して，敵に近づき，やっつけることもできますが，回転球の内側に入られると弱いので気をつけてください。

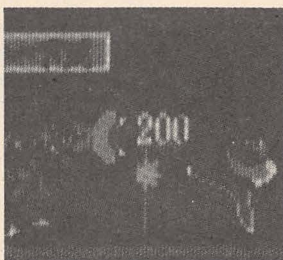
とくに，近くに親玉がいるときはこれらが有効になります。



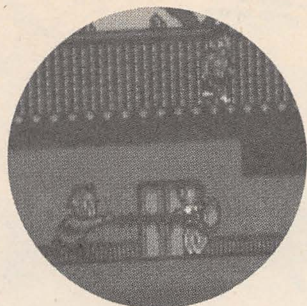
▲2STEPの親玉「シュリケン使い」



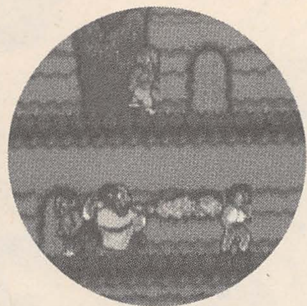
▼3STEPの親玉「火吹き」



◀飛び出した回転防御球を取れ



▲4STEPの親玉「タテ使い」



▲5STEPの親玉「火炎・シュリケン使い」

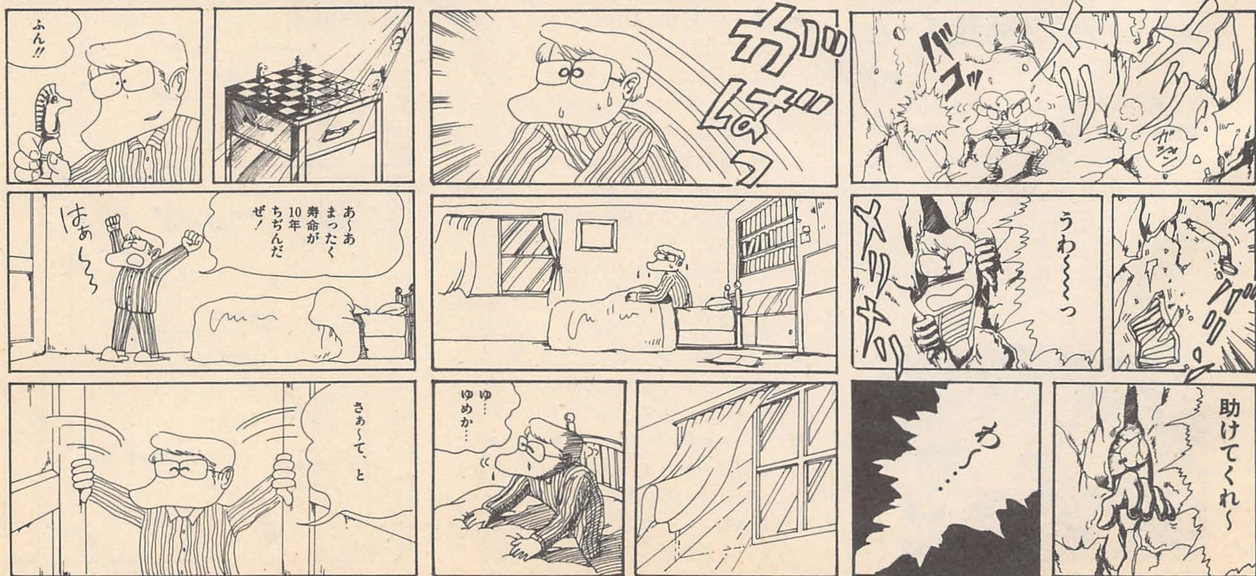
親玉のやっつけかた

①まず右端に寄り，親玉の位置を確認する
②親玉が，上下移動するときのポーズをするまで待つ
③ポーズをとったら，タイミングよく親玉の行く方向と逆の方向にレバーを倒す。(下がってきたら，上へ倒す)
④空中でキックを入れる（ポーズをとっているときは攻撃してこないので，この間にキックを入れるのも効果的)。

キックで得点アップ

プレイ中に画面を肉まん，ラーメン，しゅうまい，北京ダックなどが横切ります。これをキックすると1000点がもらえます。

ステップが進むと，鳥が岩を落としたり敵がナイフを投げたりしますが，それもキックすれば得点になります。



がんばれ山下章

山下章の レスキュー・アドベンチャー・ゲーム

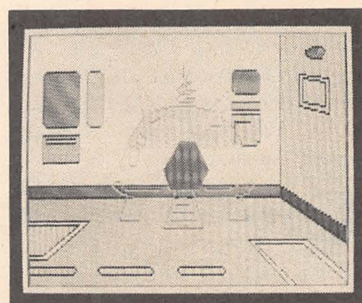
◀新潟県新津市・小林治郎クン

ハーイ，読者のみなさん，お元気ですか？　ボクはとーっても元気です。連載も5回目をむかえ，ますます調子にノってきたこのコーナー。今月も1000通以上のハガキ，どうもありがとうございました。おかげで，こんなに内容が盛りだくさん。さあ，お待ちかねのレス・アベのハジマリ，ハジマリ～。

Q&Aコーナー

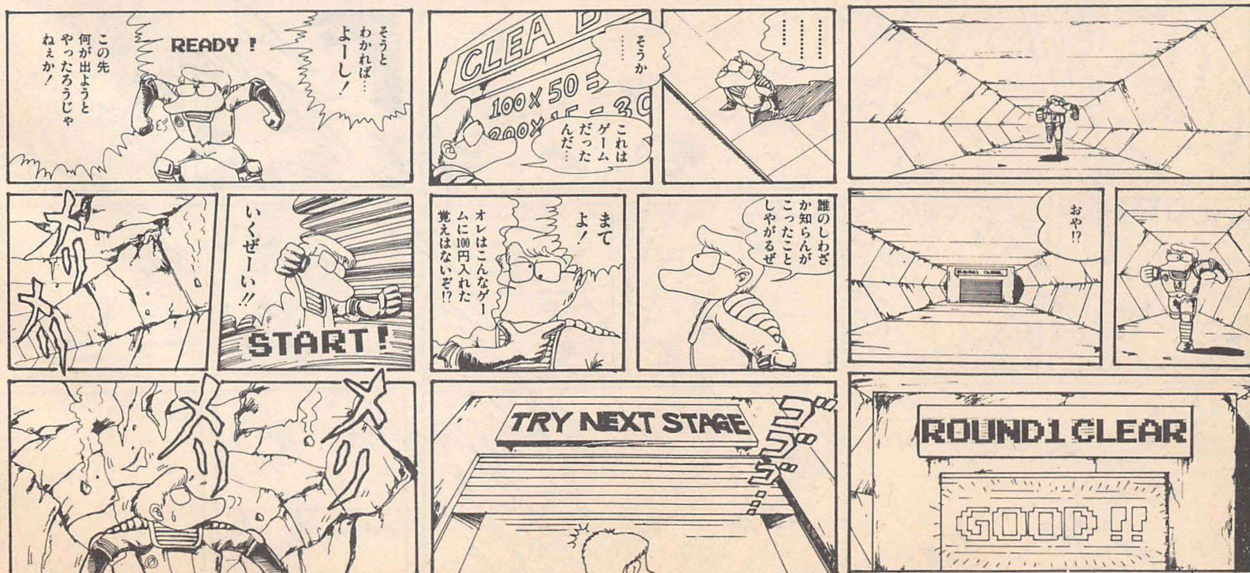
Q ボクは今まで何本かの有名なアドベンチャーを解いて，仲間の中ではけっこう実力のあるほうなんですが，どうもくだらないところが解けないのです。それは，『タイムシークレット』の関所の場面です。このゲームはどこへでも移動できるから，順序というものもあると思いますが，どうかこの未熟なボクに暖かいアドバイスを！

〔東京都府中市・X１の兄弟？才〕



▲タイムシークレット

A 今月のトップを飾る作品は『タイムシークレット』。今月のチャレンジAVGで紹介した『タイムトンネル』とシリーズになっている作品



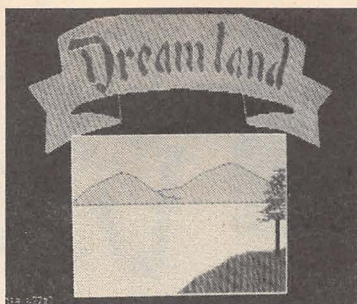
だ。X1の兄弟クンは，江戸時代の日本の関所を通ることができずに悩んでるようだけど，このゲームの基本は「アゲル」ということ。今までに手に入れた物をかたっぱしからプレゼントしてみてごらん。お役人さんが欲しがる物といえば，昔も今も同じサ。もしも何も反応がないときは，キミがまだソレを取ってきていないということだヨ。


ボクの悩みは『ポートピア連続殺人事件』の取り調べ室です。そこでオコイを調べようとすると，「あたい，おなかがすいてるんだけどね」のひとこと。ヤスをパチンコ屋に行かせてチョコレートを取らせてこようと思っても，パルで出前をとろうとしてもダメなんです。どうか，よいヒントをください。

〔千葉県松戸市・小野寺正和11才〕


オシイ！ 惜しい，What a Pity！ 発想はそれでいいんだ，小野寺クン。キミはただ入力方法をまちがえてるだけなんじゃないのかい? このゲームではヤスに命令するように入力すればいいんだから，ただひとこと，×××と入力すればOKなんだ。注文する品は，ラーメンでもカツ丼でもお好きなように。ボクは，スタミナがたっぷりつくレバニラいためなんかがいいナ。


山下大先先，このおろかなボクをお助けください。今まで解いたアドベンチャーといえば，『デゼニランド』と『タイムシークレット』だけ。調子にのりすぎて3本目の『ドリームランド』にアタックし，悩んでいます。なにげなくあの「にっくき大木」へ行き，「登る」「たたく」「投げる」…など，思いついたことはやったつもりですが，どうしても解けません。ぜひ助言を!!



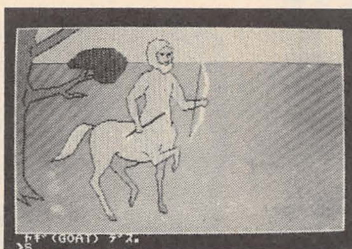
▲ドリームランド

〔茨城県日立市・BOMBARⅡの友達14才〕


『ドリームランド』というと，チャレンジAVGのコーナーで一番最初に紹介したソフト。なつかしいなあ。さて，コマッている大木の場面だけど，実際，ここの場面はかなりハイレベルだ。タネを明かしちゃうと，この大木の中に大切な道具がかくされている。だから，木に穴を開けて中の物を取り出さなくちゃいけないんだけど，そのための入力コマンドが難しい。また，穴を開けるためには，それに必要な二つの道具も持っていないとダメなんだ。どうだい，BOMBARⅡの友達クン，キミはすべての条件をちゃんと満たしているかな？


『サザクロ』のイテのナゾナゾの答え〜〜〜。〔千葉県船橋市・松本昌己？才〕


オットォ!! こいつは単純明解なハガキだ！ こうもズバリと聞かれちゃうと，こっちも答えなきゃいけないという使命感におそわれてしまう。イテのナゾナゾというと，「高ければ高いほど短いものはなあに？」というヤツだよね。こういう問題は，かえって幼稚園児に聞いてみるといいかもー。そうだ！


▲サザンクロス

山下：影さん，このナゾナゾの答え，教えてあげてくださいヨ。

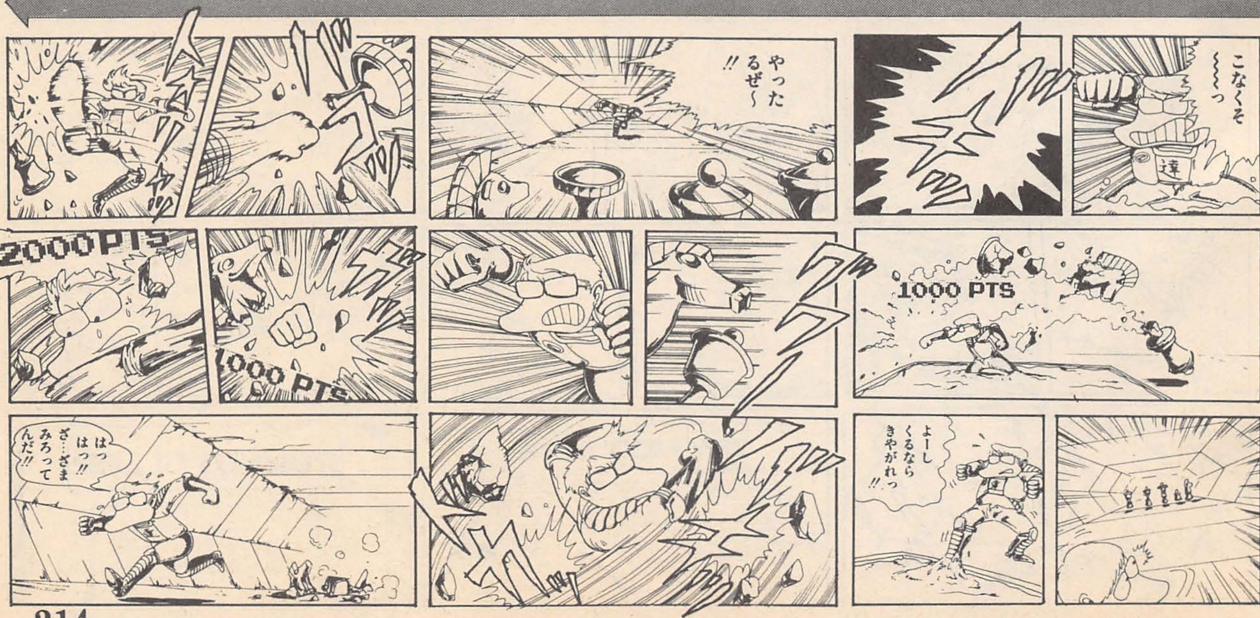
影：んーっと，お日さまが高く上がったときに短くなるもののことかな——？

山下：さすが，幼稚園レベル…★●？!!


山下　章先生，ボクはいまだに，あの『ミステリーハウスⅠ』を解き終わりません。苦労して金庫の中からハンマーを取り出して地下室へ行ったのはいいのですが，その，ある場所で見つけたレンガの壁をハンマーでこわそうとすると，「ハンマーでは無理だ!!」というメッセージが出てきて受けつけてくれないんです。どこがいけないんでしょうか？ちなみに，アドベンチャー・ゲームはこれが初めてです。

〔三重県度会郡・三井直彦？才〕


知っている人も多いと思うけど，『ミステリーハウス』というゲームは，日本のグラフィックAVGの一番最初の作品だ。だから難易度もそれほど高くはなく，初心者にはもってこいの作品と言える。でも，さすがに最後のツメの部分はちょっと難しくなっていて，三井クンが今悩んでいるのがちょうどそこなんだ。地下室の壁をこわすためには，もっと鋭い道具が必要。その道具は上の階にあるわけだけれど，そこへ行くときにハ



ンマーを使うんだ。とにかく，ハンマーでこわせる壁を探してみてね。

Q 山下先生こんにちは☆ 私は，はじめてアドベンチャー・ゲームを買いました。MSXの『黄金の墓』です。レスキューAVGのコーナーが始まってから，『黄金の墓』の質問がないので，ガッカリ。わからないところというのは，森のシーンです。盗賊から取った×××××を森に渡したあと，いったいどうしたらよいのでしょう…？ ヒントを教えてください。「ミチヲキク」とか「モリヲデル」とか入れてもダメでした。「ネイトハドコ」と入力したら，ピストルでうたれ，GAME OVER。せんせぇ！ 教えてくださ〜い。

〔岩手県陸前高田市・菅野有紀16才〕

A ハ〜イ，まかせなさい！ 有紀ちゃんがつまづいているこの場面には，他にもたくさんのハガキがきている。ボクと同じ菊地桃子ちゃんのファンだという青森県八戸市の菊地一彦クン，それから福岡県福岡市の磯野謙次クン，東京都足立区の大山恵弘クン，その他大勢のみなさん，お待たせしました！ 今からお答えします！

基本的には，森の精にお願いしてネイトをかえしてもらうわけなんだけれど，そのための入力がとってもひねくれているってワケだ。単に「ネイト」や「ネイトヲモラウ」なんて入力しても全然ダメ。要するに，キミがネイトにどうしたいのか，その気持ちを率直に入力してやればいいんだ。「ネイト×××」でOKだ。有紀ちゃん，わかってくれたかな？

Q 山下先生，初めまして。ボクは今，スタークラフト社の『ユリシーズ』をやっているのですが，洞窟の「炎の壁」がどうしても解けません(東側に出口があるほうです)。 ワインを使っても，泉の水を使ってもダメ。どうかアドバイスを！ P.S.スタークラフトの83年度発売のAVGが，なんと2800〜4800円になった!! (もちろん，PC・FM用) みんなで買おう！

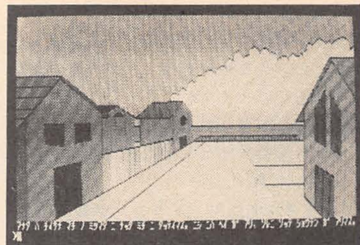
〔宮崎県都城市・石井達範12才〕

A フム，フム，石井クンのハガキを読んだかぎりでは，キミは炎の壁が二つあることに気づいているようだね。それならば話は早い。二つの炎の壁はつながり合っている。だから，一方の壁に入ると，もう一方の壁に出ることができるんだ。ただし，炎の壁は一方通行になっていて，石井クンが今入ろうとしているほうからでは入ることができないんだ。その場面は気にせずに，もう一方の炎の壁のところへ行けばいいんだヨ。

Q ボクはFM―7で『暗黒星雲』をプレイしているのですが，カセット2でなんとかエイリアンを退治しました。ところが，この幽霊船からクラプトンII号への帰りかたがわからないのです。山下先生，どうかよきアドバイスを。ボクはまだ『メフィウス』しか解いたことがない，アドベンチャー・ゲームのシロウトです。

〔愛媛県喜多郡・上田世生15才〕

A ウ〜ン，上田クンはちょっと注意力が足りないねェ。エイリアンを倒したあと，もう一度幽霊船の中をちゃんと歩き回ってみたかい？ これはズバリ答えを教えちゃうけど，最初にクラプトンII号から入ってきた部屋に再び行くと，「クラプトンIIゴウニモドリマスカ？」というメッセージが出てくるんだ。そこで「Y」のキーを押せばOK。上田クン，Be Careful !!



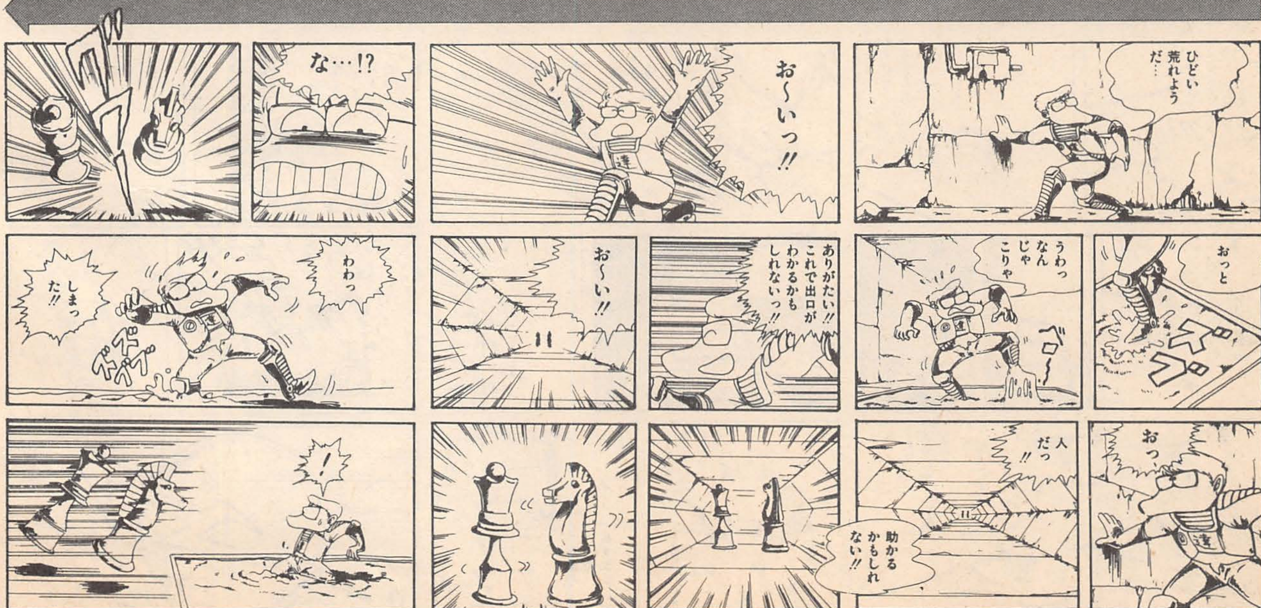
▲ユリシーズ

Q 『ミコとアケミのジャングルアドベンチャー』を買って1年がたとうとしています。そこで質問なんですけど，遺跡の中の巨人がなかなか見つからないのです。地図を作りながら進んでいるのですが，どこにもいません。どの辺に巨人がいるのかを教えてください。巨人の倒しかたは自分で考えます。

〔神奈川県横浜市・秋元典史13才〕

A 秋元クン，いい質問をしてくれてどうもアリガトウ。このゲームに出てくる遺跡の迷路（一般に四次元迷路という）は，マッピングの練習をするのにちょうどいいところなんだ。東西南北どの方向へ進んでも同じ絵が出てくるから，とまどっちゃう人も多いと思うけど，こういうときは1か所ごとに持ち物を置いていけばいいのサ。そうすれば，一度来た場所がすぐわかる。ちなみに，遺跡内には全部で10の場面があり，そのうちのひとつが巨人のいる場面，そしてもうひとつが扉のある場面なんだ。

Q 今FM版で一番売れているソフトだと聞いて，さっそく『ドラゴン・スレイヤー』に挑戦してみたのですが，三つの首を持つドラゴンをやっつけることができません。体力も経



験値も攻撃力も20万点以上にしたものの，フラッシュやフリーズを使っても倒せませんでした。ななめからなら10ずつ体力を減らすことができますが，そんなことをしていたら，日が暮れても倒せません。どうか，ドラゴンを倒すヒントを教えてください。お願いします。

〔兵庫県猪名川町・ドラゴンツヨイ13才〕



『ドラゴンスレイヤー』は，日本で初めてリアルタイムRPGという分野を確立したゲーム。だけど，『ハイドライド』などに比べるとあまりにも時間がかかりすぎるから，ボクはあまり好きなゲームじゃないんだ。まあ，そんなことは置いといて，ドラゴンツヨイくんの質問に答えると，キミはまだまだキタエかたが足りない！ 攻撃力をもっと増やさないと，ドラゴンを倒すことはできないのダ。それでは特別に，ドラゴンを倒す必勝法を教えてあげよう。攻撃力がたまったら，あることをしてドラゴンのシッポに乗っかっちゃう。ここは安全地帯，敵の攻撃を受けずにドラゴン退治ができるゾ。



▲ドラゴンスレイヤー



こんにちは，山下先生。ボクが聞きたいのは『テラ4001』の敵基地内の一場面です。ドア・ロックを解除してドアの前にやってきたのですが，どうしてもドアが開いてくれません。もしかするとダミー？ それともミスディレクション？ 隠しコマンドかもしれないと思い，「コワス」「ブチヤブル」「ナメル」「ヒラケゴマ」なんてやったけど，みんなダメでした。ボクのカンでは，このドアの中にカセリアがいると思うのですが…。もう3か月以上もこのゲームで悩んでいます。〔山梨県西八代郡・有努勉知夜当解笑無？才〕



へーえ，有努……クンは『テラ』をだいぶ解いてるんだねえ。「ミスディレクション」なんて言葉を知っているところを見ると，だいぶAVGをやりこんでいるんだろう。だけど，問題のドアの場面はダミーでもなんでもない。ドア・ロックを解除してあるんなら，画面上のあるものを××すれば，ドアが開いてくれるんだ。よーく画面を見てみてネ。ところで，このペンネームはなんて読むの？

読者の広場



山下さん，お元気ですか？ボクもAVG㊙情報を紹介したいと思います。

① 『サザクロ』のどの場面でもいいから，アホ（バカ）と言ってみよう。
② 『サザクロ』でオリオンの××をケル。
③ 『ポートピア』で耕造のおいに，アホと言う。
④ 『デゼニ』の梅下館の金庫とドア・ロックの番号を「××××3」とか「××××8」とかやってみよう。

以上です。おもしろかったら，笑ってください。ハッハッハッ……。

〔大阪府守口市・原田篤12才〕



ボクは『サラトマ』を解いたので，その中から発見した隠しコマンドをいくつか紹介します。

①ADV1のウメボシバアサンに弁当屋で使ったコマンドを入力する。
②ADV2のニンジンジィサンに「サケトル」と入力する。
③ADV3のお地蔵さんに「ハナス」。
④ADV5の最初の場面で「トイレ ツカウ」と入力する。
⑤ADV5の最後の場面で「ミンナ ミル」と入力する。

〔福岡県北九州市・浜田裕介12才〕

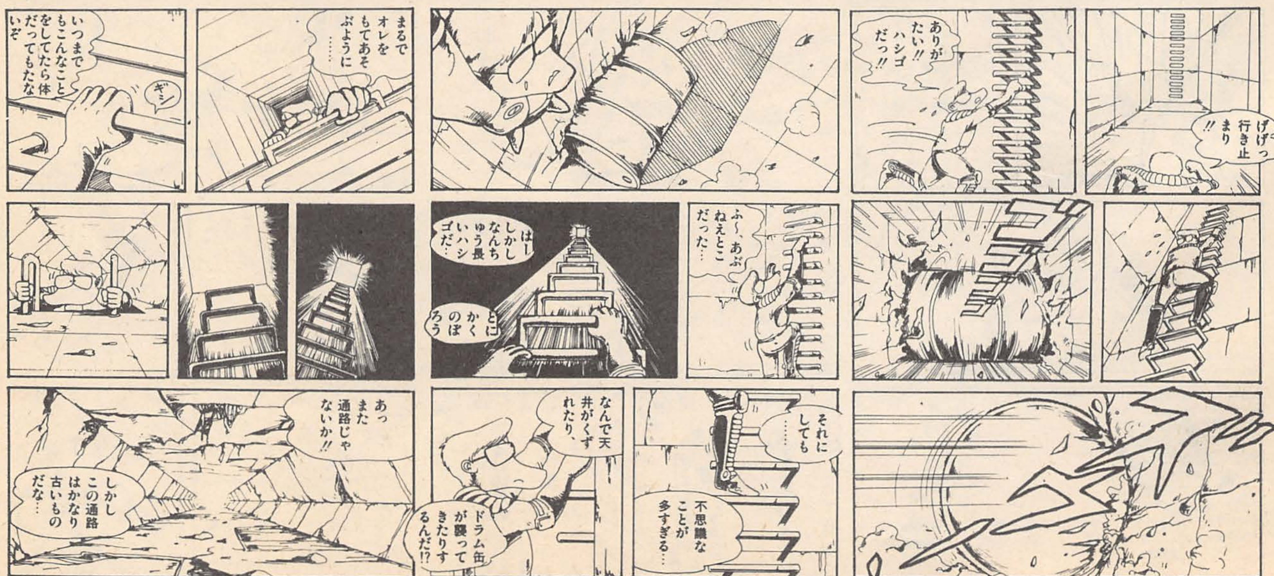


これは，うちのクラスではやっているAVGです。参考にしてください。

1位 テラ4001（↑先月10位）
2位 はーりぃふぉっくす（↑先月3位）



▲神奈川県横浜市・鈴和♥ちゃん



3位　ウィングマン（↓先月2位）
4位　デゼニランド（↓先月1位）
5位　新竹取物語（→先月5位）
6位　アステカ（↑先月ランク外）
7位　タイム・ゾーン（↑先月9位）
8位　デゼニワールド（↑先月ランク外）

〔宮城県仙台市・ベーマガ同好会？才〕



山下さん，『デゼニワールド』の答えを教えてください。ヨロシクお願いします。

〔大阪府羽曳野市・へんたい少年A？才〕



発売もされんうちからギャアギャア騒ぐんじゃない！　つぎのページのインタビューに注目するべし。



私はこのとおりハンサム。みなさん，ヨロシク。



〔千葉県市原市・北　弘樹13才〕



こんにちは。ボクはあまりAVGを解いていませんが，その中で見つけた隠しコマンド(?)を書きたいと思います(知ってるだろうなァ)。

①『ポートピア』で110番へ電話する。
②同じく『ポートピア』の新開地で，「シンゲキ　イケ」と入力する。
③『タイムトンネル』で食べられそうにない物（たとえば噴水とか）を食べてみる。
④『ドリームランド』の駅で，ジュースを取ったあと，もう一度取ってみる。

言っときますけど，ボクのはP80mkIIなんで他機種は保証しませんよ。それではみなさん，サヨウナラ。



ボクは，ベーマガ6月号のこのコーナーでまちがいを発見しました。それは，『デゼニランド』で「MSX＋家庭用TVのコンビではアキカンが見えない」という記事です。実をいうとMSX版には最初からアキカンが描かれていません。なぜなら，MSX版ではロッカーを××××するのが正解だからです。もちろん，カンを××××することでもカギは見つかりますが，それはあくまでも他機種の解答です。MSXユーザーのみなさん，ロッカーをちゃんと××××して，カギを見つけ出しましょう。

〔神奈川県川崎市・小林正晴15才〕



どれどれ，カタカタカタ（キーを打つ音）。アッ，ホントだ！　MSX版はロッカーを××××してもいいんだねえ。画面にないカンを××××できるというのは，ハドソンが他機種との互換性を持たせたってことなのかな？　MSXユーザーの人は，この場面の2とおりの解法を見つけ出してくださいネ。

〔兵庫県川西市・吉田玲滋14才〕



たくさんの「写真掲載希望」のハガキ，ありがとうございました。次号では，いよいよボクの正体を明かしちゃいます。さらに，次号でスバラシイ企画を大公開しちゃいますので，お楽しみに。　〔山下　章〕

この「レスキューAVG」のページに応募したい人は，ハガキにわからないシーンを書いて，以下のあて先まで送ってください。ただし，質問は1人1ゲーム1シーンにかぎります。そして，必ずキミの体験談や失敗談（○○○と入力したけどダメだったなど）を書きそえてください。また,「読者の広場」「突撃インタビュー」「チャレンジAVG」に対するハガキ，さらにはファンレターなどなんでもお待ちしています。みなさんのハガキでこのページを盛り上げていってくださいネ。なお，電話によるお問合わせには編集部はいっさい応じませんので，ご了承ください。

あて先：〒141　東京都品川区東五反田1—11—15　電波新聞社出版部マイコンBASICマガジン編集部「山下　章のレスキュー・アドベンチャー・ゲーム」係まで。

★山下　章の突撃インタビュー②

～HUDSON SOFT編～

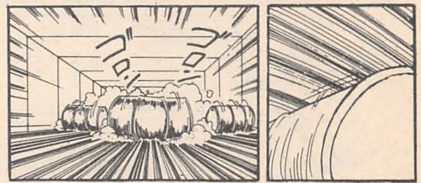
「超人気。ハドソンAVGの秘密に接近!!」

『デゼニランド』『サラダの国のトマト姫』そして『デゼニワールド』——AVGに興味のない人でも，この3作の名前ぐらいは知っていることだろう。今月は，トップランクのソフトハウス，ハドソンの竹・中コンビの中本さんを訪れてみた。

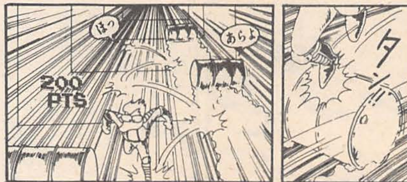
山下：どーも，お忙しいところすいません。
中本：イヤイヤ，どうぞヨロシク！
山下：えーと，さっそくなんですが，売れに売れた『デゼニ』は，どういう発想から生まれた作品なんですか？
中本：ウーン『デゼニ』は練習作品みたいなものですね。AVGといえばおもしろ



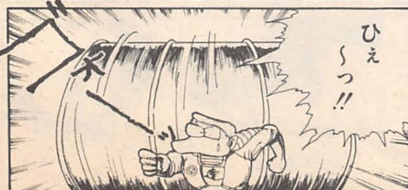




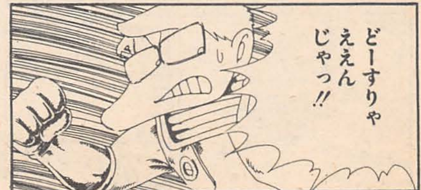












くなくちゃいけない，おもしろいといえば遊園地——という単純な発想から生まれたんです。

山下：エー，ホントですか？　じゃあ，『サラトマ』の場合は？

中本：竹部と昼めしを食べてるときに，サラダが目について，これを題材にして作っちゃおうということに……(笑)。

山下：なんか冗談みたいだなあ。

中本：ゲームのアイデアなんていうのは，しょせんそんなもんだと思いますヨ。

山下：なるほど。ところで，ハドソンではどういうプロジェクト・チームでAVGを製作しているんですか？

中本：ボクら２人，竹・中コンビだけです。

山下：エッ，ストーリーを書くのは？

中本：ボクらです。

山下：プログラミングや絵を描くのは？

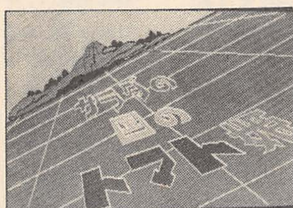
中本：それもボクら。ただし，『サラトマ』の場合には，ちゃんとしたイラストレーターにお願いしました。あのかわいらしい野菜たちも，全部その人に考えてもらったわけです。

山下：何から何までお２人では，時間がかかりすぎませんか？

中本：イヤ，そんなことはないですよ。『デゼニ』は１週間で完成しちゃったしー。

山下：エエッ！たったの１週間で!?

中本：そうです。『サラトマ』にしたって，メインは１週間足らずでできちゃいました。最終的に完成するまでには，結局１か月近くかかりましたけどね。



◀大ヒットした「サラダの国のトマト姫」

山下：へーえ，ふつうAVG１本に半年はかかるといわれているのに，ハドソンはずいぶんとハイペースなんですねぇ。アレ？　それにしては，今回の『デゼニワールド』はだいぶ時間がかかっているんでは？

中本：ズキン！　その話題にはふれてほしくなかった……。

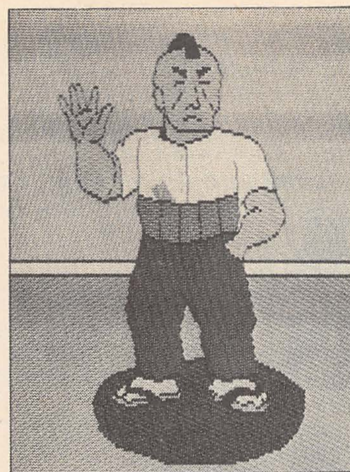
山下：そういうわけにはいきませんよ。ベーマガ読者からも『『ワールド』はまだか?』というハガキが山のようにきてるんです。

中本：その件については，本当にスミマセン!!　竹・中コンビがいまいちノッてないので，発売はもう少し先になりそうです。

山下：そうなんですかァ，残念。それなら，『ワールド』がどういうゲームなのかということを，特別にベーマガの読者だけに教えていただけませんか？

新作「デゼニワールド」のナゾを解く!?

中本：わかりました。これは極秘なんですが，おわびにお教えしましょう。『ワールド』は途中で死ぬこともないし，どこへでも移動できる，とても簡単なAVGです。山下クンぐらいになれば，きっとスラスラ解けることでしょう。ただし，解き終わったあとにもう一度各場面をふり返ってみて，その場面がどういう意味を持っていたのかを考えてほしいんです。あらゆる物に意味があるし，いたるところにギャグが隠されていますから。『ワールド』は，そういうところを楽しんでもらうAVGです。ベーマガ読者のみなさん，あまり深く考えずに，ライト感覚で解いてみてくださいネ。



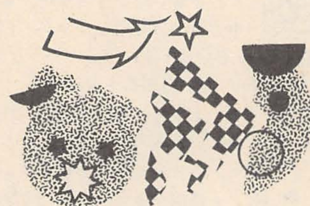
▲もうおなじみ。デゼニランドのダフ屋さん

山下：なるほど，新しいタイプのAVGだということですね。期待して待ってます。

中本：ハイ，ガンバリます。ボクらは，要望の多い物はどんどん作っていこうと考えてるんです。『ワールド』が終わったら，ぜひはやりのリアルタイムRPGなんかを作ってみたいなあ。

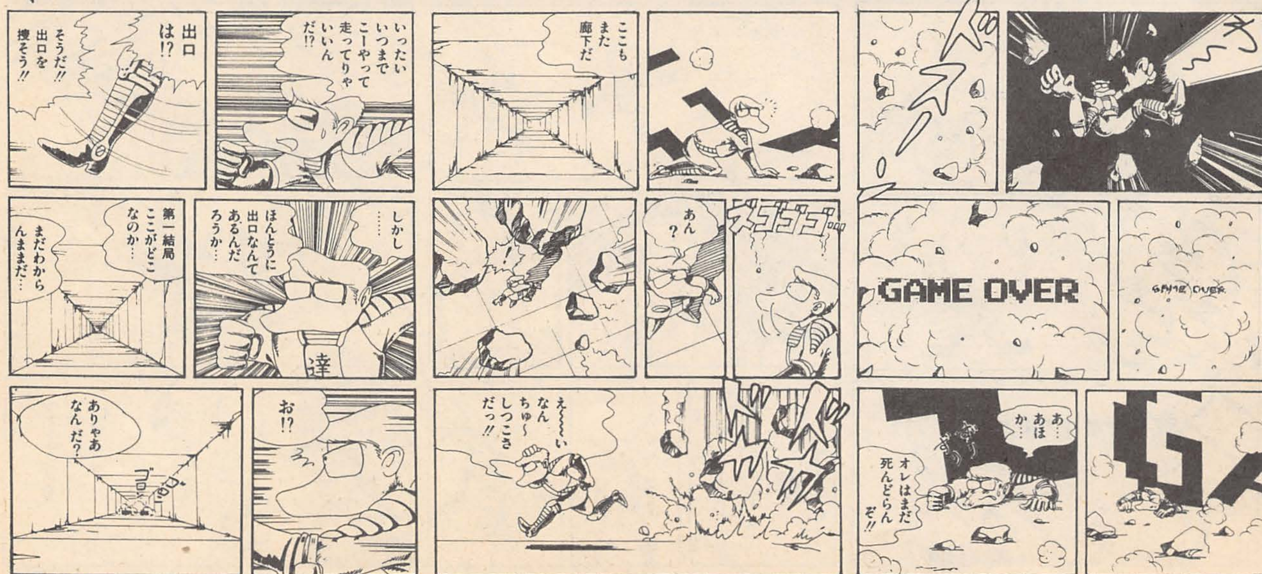
山下：どうもありがとうございました。

——以上，ハドソンソフトから，なかなか熱気のこもったレポートをお届けしました。それではみなさん，また来月！



岐阜県各務原市・長屋 智／鳥取県西伯郡・古志英司／大分県玖珠郡・高井良則様他15名

★6月号プレゼント当選者：「カプコン・エグゼドエグゼスTシャツ」…群馬県・川原裕道／東京都国立市・玉利慎也／



DEMPAマイコンソフト 「デーモンクリスタル」で宝物を発見!!

みなさん，こんにちは！「デーモンクリスタル」の宝物についてレポートします。

《バイブル》1面で出ます。出しかたは，始まったと同時に，ファイヤーボールを左右にわけて打ちつくすことです。これを取ると，ファイヤーボールが15個に戻り，各階で1回ずつクモの毒糸を背中でもうけられるようになります。

《赤いヨロイ》5面にあります。左上の小さいとびらを開けると，出てきます。これを着ると，火をくぐることができるようになり，タイム・ボーナスがかせげます。面が進むと，効果はなくなります。

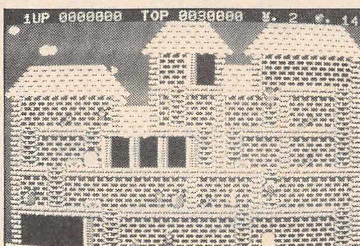
《宝箱》9面で，4段目右のほうに出てきます。はっきりいって，効果はわかりません。この宝箱専用のカギがあって，それを取らないとダメっていうやつなのかなあ…??

《十字架》10面の，3段目の二つあるとびらの右に入っています。これを取ると，オバケをやっつけることができるようになります。これも，面が進むと効果はなくなるようです。

《カブト》15面にあります。4段目の右のとびらです。開けるとクモがいるので，つっこまないように注意しましょう。効果は，バイブルとだいたい同じなようです。

《つぼ(?)》17面で，1番下の段の左に出てきます。効果は，今のところわかりません。

これで，ボクの知っている宝物は全部です。実は今，18面でてこずっています。



▲「デーモン」はX1版も発売中(by DEMPA)

「デーモンクリスタル」は，発売日と同時に買いました。思ったとおり，おもしろい!! MZ－1500は，このタイプのゲームが少なくて困っているところだったので，感激もひとしおです。また，宝物を発見したらおたよりします。さようなら!!

（レポート：埼玉県春日部市・橘 秀明14才）

コンプティーク社「スワッシュバクラー」についてひとこと

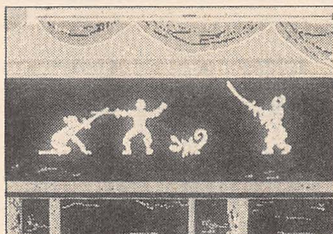
アップルやアタリの，移植ソフトを発売しているコンプティーク。そのU．S．Aシリーズの中の「スワッシュバクラー」をご紹介しましょう。

時はスペイン大航海時代。七つの海をまたにかけて，強奪をくり返す大海ぞく。古びた木造船の船倉から，ストーリーは始まります。

このゲームは，両側から襲ってくる敵をサーベルで倒すという，フェンシング・アクション・ゲームです。剣やこん棒を武器に迫る海ぞく達に加えて，足もとから襲いかかるヘビやサソリ。こいつらは，サーベルを下げて攻撃しなければ倒せません。

右と左から休むことなく敵が出てくるので，難度はかなり高くなっていますが，それだけに技がきまったときのそう快感はバツグン。ハイスコアのコツは，敵が武器を振りあげたときを狙って，攻撃することです。PC－8801/mkII，FMシリーズ用として発売になっています。

コンプティーク：〒102 東京都千代田区隼町3－19 清水ビル4F


◀スワッシュバクラー

G（ゲーム）・B（ブティック）高田馬場からイベントのお知らせ

by namco

ゲーム・マニアの集まる店としても有名なゲーム・センター「GB高田馬場」では，ナムコ・ファンの君にすてきなイベントを実施中。ナムコの新製品メトロクロスの下敷（ゲームブティック特製!!）が，抽選で50名のかたに当たるそうです。

ご希望のかたは，

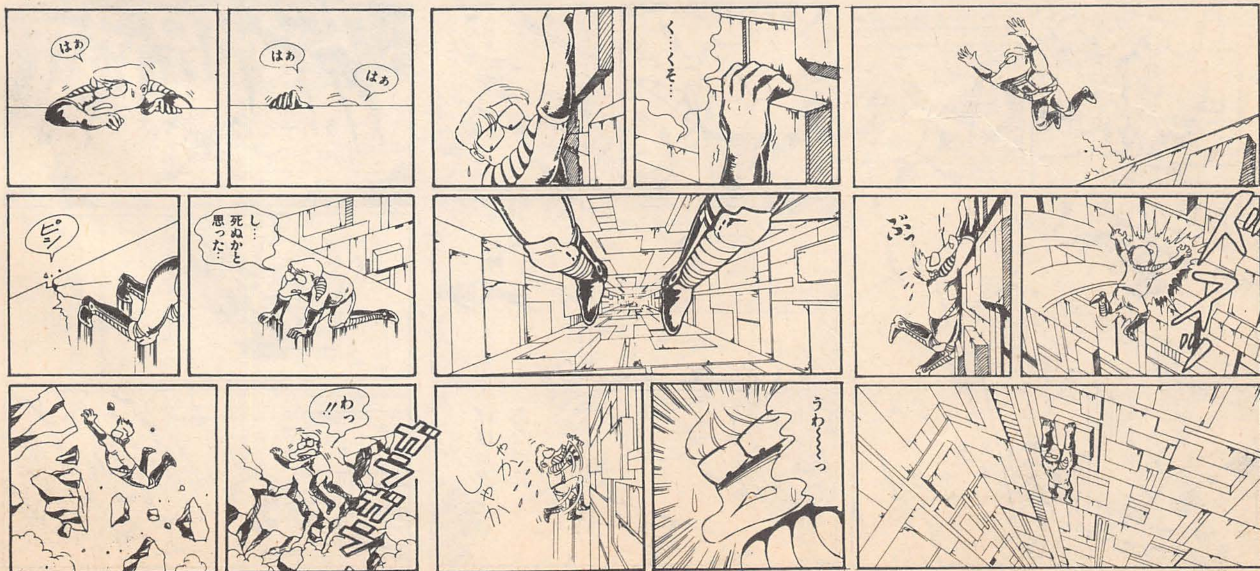
1）すきなナムコ・ゲーム名
2）すきなナムコ・ゲーム・キャラクター名

と，住所，氏名，年令，性別を記入して，ハガキで送ってください。あて先は，

〒160 東京都新宿区高田馬場3－2－15 (株)ナムコ・ゲームブティック高田馬場 「GBスピリッツ'85 JUNING」係まで。

6月29日の消印まで有効。なお，当選者の発表は商品の発送をもってかえるそうです。

兵庫県明石市・段 宏太郎／熊本県玉名郡・斉木信貞様他5名（たくさんのご応募ありがとうございました）
★「SPS・ぐるっぺ下じき」…北海道旭川市・大塚達郎／神奈川県横浜市・相馬宏之／愛知県名古屋市・木島日出海／



CHALLENGE HIGH SCORE!

このランキングは全国各地のお店の協力によりまとめています。ゲームの掲載順は人気度です。

全国集計 おめでとう You are Champion!

タイトル	メーカー	スコア	スコアラー
ドラゴンバスター	ナムコ	9,999,990	全国26人の皆さん
ツインビー	コナミ	8,109,200	藤原のゼビウス…京都
ディグダグII	ナムコ	1,000,000	全国35人の皆さん
ロードランナーII	アイレム	4,960,210	西岡…北海道
忍者プリンセス	セガ	1,542,820	岩本教克…大阪
マーブルマッドネス	ナムコ	191,130	FUL …東京
少林寺への道	コナミ	10,000,000	全国10人の皆さん
イーアルカンフー	コナミ	9,999,900	全国16人の皆さん
トライアウト	データイースト	968,000	DAI……愛知
エグゼドエグゼス	カプコン	10,000,000	全国8人の皆さん

タイトル	メーカー	スコア	スコアラー
リターンオブザインベーダー	タイトー	6,697,900	中森明菜…広島
1942	カプコン	13,765,410	D. S 3000…福井
マグマックス	日本物産	1,000,000+α	全国5人の皆さん
メトロクロス	ナムコ	419,100	響あきら…東京
パックランド	ナムコ	4,613,760	YAMATO A.B.A…東京
ピットフォールII	セガ	1,680,440	WINNER(CHA)…東京
レイダース5	UPL	7,433,000	WINNER(END)…東京
スパルタンX	アイレム	3,502,590	WINNER(GOD)…東京
アイスクライマー	任天堂	9,999,990+α	全国3人の皆さん
ごんべえのアイムソーリー	コアランド	987,500	常盤貞雄…大阪

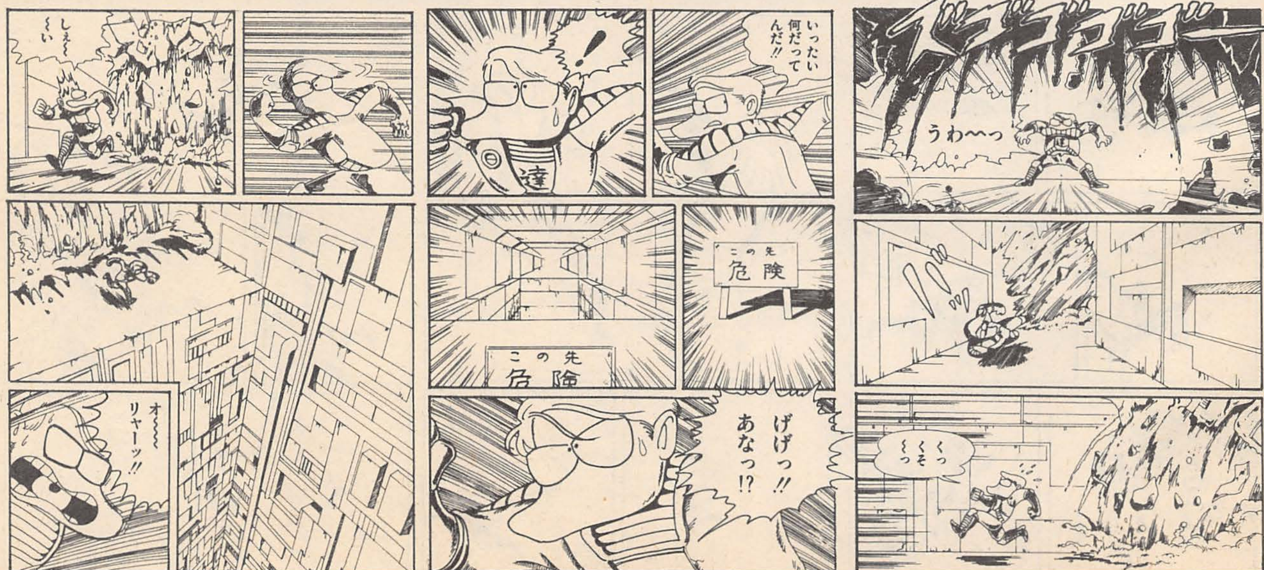
このコーナーは，全国のビデオ・ゲーム・コーナーのご協力により作られているページです。掲載されている機種は，基本的にそれぞれのお店で人気の高いものとなっています。

備考欄というのは，主として2通りの補足を行うためのものです。一つはＥＸＴＥＮＤや難易度の設定が標準のものと異なる場合，そしてもう一つは，得点以上にクリア・ラウンド数に重要性がある場合などそれらを記入していただいています。

「※」印がついているスコアは，備考欄には何も書かれはいませんが，おそらく標準のものとは異なる設定でプレイしているのでは？ と推測されるものです。

ほかにも，現在人気のある機種なら，ギャプラス1千万点達成の最短時間（ＢＵＧ利用ではないもの），ロードランナー100万点達成の最小ラウンドなどを，備考欄に記入していくのもよいでしょう。

本コーナーへのご意見などありましたら，編集部までおよせください。



函館キャロットハウス
北海道函館市美原町2-56 ☎0138-46-4336

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンバスター	8,995,420	浜 豊秋	1コイン
ツインビー	4,395,850	大国 治	
バックランド	1,138,910	名前書き坊やだよん	
リターンオブザインベーダー	905,100	ZOO	
ボールポジションII	63,280	佐藤幸治	フジコース
忍者プリンセス	561,500	大国 治	
アイスクライマー	1,514,360	ジャスピオン	
ロードランナーII	2,494,590	中野 聡	85面
B-ウイング	9,999,999	JAVYIET	
メトロクロス	——	——	

川沿キャロットハウス
北海道札幌市南区川沿2条1丁目18番17 ☎011-572-2370

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンバスター	2,008,440	かねこたつや	1コイン 21面
イーアルカンフー	2,327,200	CSW	
1942	11,623,510	TAKASU	
ディグダグII	278,800	中川 剛	
ボールポジションII	66,190	ただたかし(PEN)	
バックランド	1,378,310	中川 剛	
フィールドコンバット	147,800	角田，智也	
ジェダイの復讐	629,430	成瀬孝之	
レイダース5	256,850	芳野浩也	
ハイパーオリンピック'84	448,030	アゴのアホ(PEN)	

パサディナ
北海道札幌市中央区南4条西3丁目 ☎011-518-2304

タイトル	スコア	スコアラー	備考
1942	559,800	斉藤政昭	
トライアウト	473,100	Super Star	
リターンオブザインベーダー	1,202,400	あかげ	
イーアルカンフー	1,234,500	はいぱあまなみ	
ロードランナーII	4,440,620	川上陽一	
スパルタンX	390,480	つきだて	
レイダース5	303,620	はいぱあまどか	
バックランド	1,679,060	RYO	
ピンボ	722,000	ATTIC	
ロードファイター	999,999	RACING SPORTS	

プレイシティキャロット小樽店
北海道小樽市花園町1丁目1-6東宝スカラ座1F ☎0134-23-9596

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ツインビー	3,557,350	月館弘達	
アイスクライマー	4,959,700	遠藤クン	
ディグダグII	570,000	WON	
ピットフォールII	1,613,230	典義	3人最終面クリア
マーブルマッドネス	67,900	内村誠助	
エグゼドエグゼス	6,326,800	Hyperたけの	1コイン
ロードファイター	2,022,460	RS多賀	1コイン
スーパードンキホーテ	868,500	内村誠助	
ドラゴンバスター	7,645,180	MADへたくそ	1コイン
フィールドコンバット	390,500	よこい♬ひろし	

プレイシティキャロット琴似店
北海道札幌市西区琴似2条2丁目琴似グリーンビル ☎011-621-1110

タイトル	スコア	スコアラー	備考
メトロクロス	192,400	三上 達	ノーマル
★ドラゴンバスター	9,999,990	千田佳宏	ノーマル
バックランド	1,624,220	中川 剛	ノーマル
マーブルマッドネス	108,740	弥左繁晴	ノーマル
ディグダグII	824,100	つきだて	ノーマル
ツインビー	3,902,400	竹原博之	ノーマル
トライアウト	378,140	佐々木義久	ノーマル
ロードランナーII	4,583,470	福井範幸	ノーマル
パフォーマン	439,540	佐々木直人	ノーマル
エキサイトバイク	2,745,840	松井隆之	ノーマル

ネットワークインタイトー
岩手県盛岡市大通1-10-4 ☎0196-22-5188

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エキサイトバイク	2,462,369	根田真樹	
★ドラゴンバスター	9,999,990+α	井上彰人	1コイン
1942	12,234,500	NAO	
スターフォース	9,213,300	山本達也	
ウイズ	117,200	LAN	
ロードランナーII	1,178,740	ITA	
エグゼドエグゼス	1,396,200	井上彰人	
忍者プリンセス	453,600	NK	
フィールドコンバット	182,900	KR	
レイダース5	231,420	鈴木宣浩	

ゲームコーナーロン
北海道札幌市北区新琴似12条11丁目1-5 ☎011-761-6172

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エグゼドエグゼス	4,955,200	安藤敏哉	
ドラゴンバスター	4,883,470	佐野	1コイン
ドルアーガの塔	60面クリア	前田ESP 吉田LISA 安藤	1コイン
1942	10,468,290	川田	
アイスクライマー	2,422,180	佐々木	
忍者プリンセス	622,150	佐々木	
パフォーマン	366,470	佐々木	
バックランド	1,538,970	中村 渉	
エキサイトバイク	272,045	嶋田喜彦	
ぺったんピュー	643,230	小山 遂	

プレイタウン赤い風車
北海道札幌市中央区南23条西11丁目 ☎011-562-1384

タイトル	スコア	スコアラー	備考
メトロクロス	226,550	NAMI	16面
★ロードランナーII	4,960,210	西岡	159面
リターンオブザインベーダー	2,065,800	ENCHI	26面
少林寺への道	3,999,900	チョッパーズ	125面
B-ウイング	9,999,999	ENCHI	
エグゼドエグゼス	3,513,700	しゃちょう	
アイスクライマー	1,024,870	YUJ	

プレイシティキャロット八戸店
青森県八戸市大字六日町33 ☎0178-44-4645

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★少林寺への道	10,000,000	赤坂 守	
パフォーマン	844,170	赤坂 守	
ツインビー	4,002,300	赤坂 守	
マグマックス	413,900	伊達 剛	
ディグダグII	381,000	伊達 剛	
リターンオブザインベーダー	1,277,600	赤坂 守	
エグゼドエグゼス	2,921,500	SO	
ドラゴンバスター	5,955,690	赤坂 守	
ロードランナーII	3,412,060	赤坂 守	
忍者プリンセス	275,350	ゆじ	

澄川キャロットハウス
北海道札幌市南区澄川5条3丁目 ☎011-818-6445

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ツインビー	3,824,200	CAP	1P 1コイン
ドラゴンバスター	7,000,000	CAP	1コイン 69面
スーパーパンチアウト	9,999,990	かねこたつや CAP・つきだて	1コイン 32・33・31人目
リターンオブザインベーダー	2,155,500	つきだて	
ディグダグII	910,100	つきだて	29面 旧バージョン
エグゼドエグゼス	2,005,600	CAP	1P 1コイン 12面
アイスクライマー	2,000,000	つきだて	?面
フィールドコンバット	201,700	よこい♬ひろし	
バックランド	1,461,670	つきだて	
メトロクロス	112,200	CAP	8面

室蘭キャロットハウス
北海道室蘭市中島町1-33-3 ☎0143-45-1951

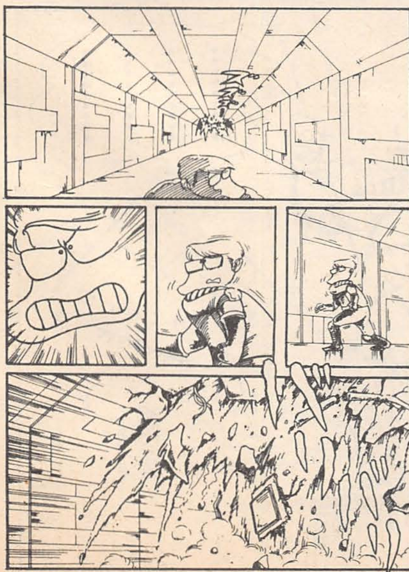
タイトル	スコア	スコアラー	備考
マーブルマッドネス	49,260	武市敏幸	
ツインビー	4,132,200	M. KONISHI	
★ドラゴンバスター	9,999,990	馬場由昭	1コイン
ディグダグII	379,600	武市敏幸	
リターンオブザインベーダー	859,100	武市敏幸	
イーアルカンフー	710,600	HAN	
エグゼドエグゼス	2,610,700	武市敏幸	
アイスクライマー	1,565,780	武市敏幸	
スパルタンX	308,520	鬼太郎	
1942	12,245,400	赤い星	1コイン

スペースキャンパスステーション
宮城県仙台市1番町2-7-1 ☎0222-23-4021

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ザ高校野球	309,400	JUDASPRIES	
リターンオブザインベーダー	1,180,400	JUDASPRIES	
トライアウト	319,550	ADC	
ウイズ	96,380	ADC	
スパルタンX	501,900	秋葉貞治	
ロードランナーII	2,043,580	熊谷英明	
★イーアルカンフー	9,999,900	豊島雅史	
1942	639,000	佐藤和祥	
忍者プリンセス	275,200	MVX	
行け行け山口君	46,870	ADC	







プレイシティキャロット仙台店
宮城県仙台市中央1-2-3 ☎0222-23-8380

タイトル	スコア	スコアラー	備考
メトロクロス	243,900	K. W (FAC)	
★ドラゴンバスター	9,999,990	REI (FAC)	1コイン GIVE UP
ディグダグII	635,100	TAG from 郡山	27面
グロブダー	161,890	WINGMAN (FREE CLUB)	1～55面
★少林寺への道	10,000,000	高橋秀一	300面
ツインビー	2,826,250	C.M.F.C (NAC)	
アイスクライマー	6,130,130	RYU (FREE CLUB)	73面
★イーアルカンフー	9,999,900	JOE(FAC) K.W&T.S (FAC)	
エグゼドエグゼス	6,399,700	K. W (FAC)	
1942	12,352,960	SOL. from 郡山	

ブックセンタースクラム
宮城県泉市松森字後田45-1 ☎02237-3-3887

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ツインビー	3,239,150	KW(FAC)	15面
忍者プリンセス	405,050	後藤 章	1コイン
アイスクライマー	3,438,280	RYU (FREE CLUB)	
1942	12,076,650	鈴木邦彦	32面クリア
エグゼドエグゼス	3,055,600	KW(FAC)	1P 1コイン
ディグダグII	404,300	USA (FREE CLUB)	23面
マグマックス	143,900	鈴木邦彦	
★ドラゴンバスター	9,999,990+α	YW	1コイン GIVE UP
バックランド	1,401,360	REI	
グロブダー	2,516,960	YW	99面のみクリア

宮城野原キャロットハウス
宮城県仙台市五輪1丁目10-7 ☎0222-99-2817

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ツインビー	2,920,650	C. M. F C	
少林寺への道	3,510,000	BCG	
メトロクロス	100,850	BCG	
アイスクライマー	3,913,190	RYU	
リターンオブザインベーダー	787,900	YN	
マーブルマッドネス	40,990	BCG	
ディグダグII	423,200	TOI (FAC)	
ゼビウス	6,080,070	学院西高	
グロブダー	122,110	ニカウ	1～42面
ソンソン	2,437,390	TH	

山形キャロットハウス
山形市七日町3-2-30 ☎0236-33-3599

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンバスター	9,999,990	小神博志 WING MAN	
ツインビー	3,593,500	大槻和弘	
エグゼドエグゼス	3,979,500	小神博志 (GAT)	
ザ高校野球	375,000	小田 剛	1コイン
忍者プリンセス	437,800	工藤信一	
ディグダグII	238,200	TOI (FAC)	旧パターン
イーアルカンフー	2,550,900	堀江四郎 (FAC)	
リターンオブザインベーダー	812,500	IRA	
パフォーマン	2,000,000	浜村志郎	
ハル21	10,000,000	小神博志	

筑波学園キャロットハウス
茨城県新治郡桜村天久保1-5-3 ☎0298-51-7581

タイトル	スコア	スコアラー	備考
レイダース5	173,350	鬼蓄米英	
リターンオブザインベーダー	678,000	大塚慎一 (SIN)	
ディグダグII	359,000	BIG-O	
スーパーパンチアウト	999,990	XLはおっかない	
バックランド	1,021,620	高森政広	
ツインビー	3,174,700	小川博康	
エグゼドエグゼス	1,486,300	ジャギ	
ピットフォールII	383,240	SY	
ロードランナーII	1,722,880	TER	
マグマックス	81,600	AS	

日立キャロットハウス
茨城県日立市鮎川町6-7-25 ☎0294-34-1010

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マーブルマッドネス	55,520	YSP	5面クリア
トライアウト	186,500	XYZ	
少林寺への道	3,512,600	高橋としお	100面クリア
ドラゴンバスター	2,944,240	KAZU	
ツインビー	833,600	SAKI	
ロードランナーII	816,390	小沢	
ディグダグII	151,300	MK	バージョンII
リターンオブザインベーダー	580,500	寿二君	
フィールドコンバット	101,000	ICE	
ピットフォールII	276,150	YSP	1コイン オールクリア

サンレジャー荒川沖店
茨城県土浦市荒川沖長崎屋3F ☎0298-41-3810 (内)238

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ポールポジション	64,490	KN	
スパルタンX	286,500	鶴田広美	
ツインビー	2,134,550	大槻一広	
ドラゴンバスター	5,343,390	大槻一広	
バックランド	891,650	中根 修	
スーパーパンチアウト	999,830	MT	
忍者くん	508,410	市川	
ゼビウス	5,400,000	ATS, 藤, 中, 大, 鈴	
ロードランナー	983,550	大槻一広	
ギャプラス	10,000,000	大槻, 中根, 藤原	

宇都宮キャロットハウス
栃木県宇都宮市駅前通り1-5-10 ☎0286-25-6652

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンバスター	5,094,310	塩沢昭紀	1コイン
バックランド	1,539,760	幕内 隆	トリップ1から
ツインビー	6,136,000	塩井敏克	
マーブルマッドネス	44,200	武石公治	
マグマックス	222,200	塩沢昭紀	
レイダース5	622,160	塩沢昭紀	
リターンオブザインベーダー	1,753,100	塩井敏克	
少林寺への道	3,456,700	塩井敏克	
ピットフォールII	1,348,420	塩沢昭紀	
★ディグダグII	1,000,000	塩井敏克	

ファンフル
群馬県前橋市千代田町4丁目12-4 ☎0272-34-3457

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンバスター	2,183,530	長谷川俊行	
忍者プリンセス	177,350	モグちゃんマン7	
忍者くん	291,840	M. TSUKAGOSHI	
1942	860,570	TATSUMI	
アイザックII	101,663,080	MYC	
リターンオブザインベーダー	470,200	愛	
B-ウイング	9,999,999	MYC	
エキサイトバイク	330,110	TEN	
マグマックス	302,700	幸子	
イーアルカンフー	453,300	変化の地	

ゲームシティジル
群馬県高崎市中紺屋町33 ☎0273-25-9775

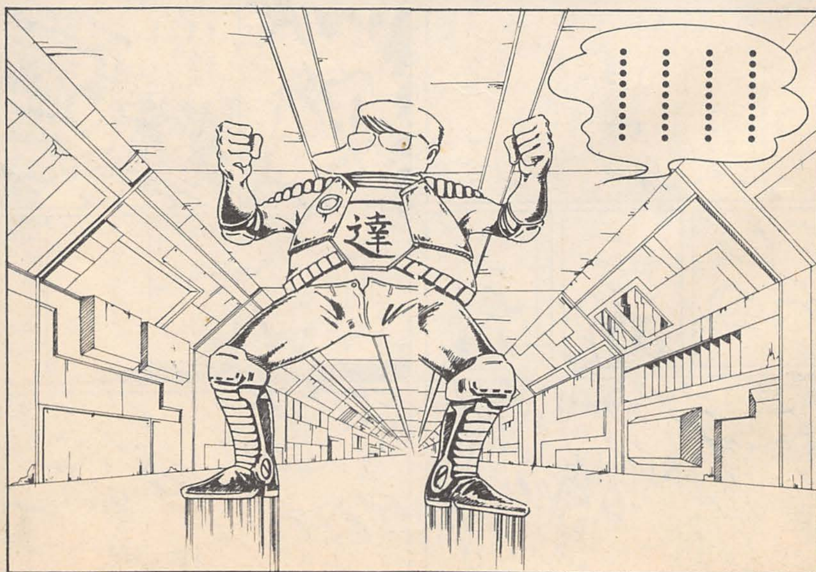
タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロードランナーII	632,830	SK	1コイン
イーアルカンフー	614,900	立之 & 弘之	
スパルタンX	222,490	立之 & 弘之	
エキサイトバイク	1,150,650	高橋こうじ	
ドラゴンバスター	1,059,470	軽高2年生	1コイン
マグマックス	174,400	中島	
1942	11,944,870	丸岡	
エレベーターアクション	42,550	モグちゃんマン7	
リターンオブザインベーダー	493,800	SUE	
エグゼドエグゼス	373,200	CAT	

セントラル・パーク・PART I
埼玉県川口市芝3732 ☎0482-53-9457

タイトル	スコア	スコアラー	備考
少林寺への道	208,800	沢下高光	
リターンオブザインベーダー	307,100	知世命	
ザ高校野球	225,860	RGK	優勝
ドラゴンバスター	1,971,430	高橋こういちろう	
イーアルカンフー	4,703,000	高橋こういちろう	
ツインビー	1,808,800	沢下高光	
1942	12,274,210	新井和幸ぶんぶ	1コイン 全クリア
バックランド	1,375,400	木村雅彦	
ドルアーガの塔	1,738,500	春山・中山組	60面クリア
スパルタンX	524,540	石春慎次	3面2段

ゲームインJ&B
東京都千代田区神田小川町2-5 ☎03-295-9034

タイトル	スコア	スコアラー	備考
トライアウト	299,180	井田	
行け行け山口君	48,410	TDF	
テディーボーイブルース	1,208,390	CCR	
少林寺への道	3,009,000	ウインナー	
ツインビー	3,998,100	ACU	
忍者プリンセス	561,700	マルカート	
ザ高校野球	218,540	原ノリオ	
フィールドコンバット	177,800	朝吹ケイト	
ごんべえのアイムソーリー	416,051	EBBC	
マグマックス	397,400	ZAK-ACE	



おれは誰なんだ!!

ビッグキャロット新橋店
東京都港区新橋2-8-7 サンスタービル内 ☎03-503-6483

タイトル	スコア	スコアラー	備考
少林寺への道	1,122,950	季小龍	
ザ高校野球	84,220	YAI	
トライアウト	193,500	009	
メトロクロス	289,650	松井哲也	
ロードランナーII	3,486,570	UPA-KENT	
ツインビー	3,020,150	GIL-HAMAD	
1942	656,430	翔	
マーブルマッドネス	117,450	SEA LION	
リターンオブザインベーダー	755,900	浜 豊秋	
★ディグダグII	1,000,000	WINNER	

ビッグキャロットTOC店
東京都品川区西五反田7-22-17 ☎03-494-2610

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンバスター	7,619,010	QUQ	
ツインビー	1,919,200	ういぐるわーと	
エグゼドエグゼス	1,599,700	PIN	
メトロクロス	196,100	SPC	15面
リターンオブザインベーダー	1,490,800	宮下	
スパルタンX	353,220	CBX	
ロードランナーII	2,399,070	TOP	
イーアルカンフー	394,900	BUS	
フィールドコンバット	300,400	QUQ	

プレイタウンユー&ユー三軒茶屋店
東京都世田谷区三軒茶屋1-33-19☎03-410-8781

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アイスクライマー	2,326,610	松尾康知	
1942	395,410	GER	
ロードランナーII	3,162,640	谷 尚澄	
リターンオブザインベーダー	415,000	松尾康知	
イーアルカンフー	1,518,900	金沢淳一	
ミステリアスストーンズ	306,314,100	金沢淳一	
バックランド	248,030	金沢淳一	
ザ高校野球	267,440	山下 真	
スーパーバスケットボール	5,555,550	川西保則	
忍者くん	198,030	田中久晴	

ゲームコーナーニューオリンピア
東京都品川区荏原3-4-13 ☎03-787-5682

タイトル	スコア	スコアラー	備考
トライアウト	175,130	合摩幸一	
少林寺への道	442,100	藤田一夫	
ツインビー	3,091,400	大久保仁	
忍者プリンセス	824,550	白川明人	
1942	1,623,190	舘五司夫	
ロードランナーII	745,440	松永敏幸	
マグマックス	405,600	大村和男	
レイダース5	241,950	大久保仁	
リターンオブザインベーダー	661,200	天神雄一郎	
ドラゴンバスター	1,670,400	藤田一夫	

ゲームスペースミライヤ
東京都大田区西蒲田7-3-3第一[illegible]ビルB1 ☎03-734-6626

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ディグダグII	1,000,000	FANCY-KETOSE	27面
★ドラゴンバスター	9,999,990	SEKII	1コイン
マグマックス	348,400	マジャルベルシャ	
ロードランナーII	1,693,750	青柳隆則	
ピットフォールII	1,607,760	AOI∞	
★バックランド	4,613,760	YAMATO, ABA 大倉 茂	
スパルタンX	328,810	SEKIII	
イーアルカンフー	5,139,400	K.山口	
アイスクライマー	2,471,520	AOI∞	
グロブダー	3,513,910 168,600	SEKII SEK	99面のみ 1～52面

プレイシティキャロット鳥山店
東京都世田谷区南烏山6-5-15 ☎03-309-1848

タイトル	スコア	スコアラー	備考
メトロクロス	176,400	—	
★ディグダグII	1,000,000+α	小林正司	27面
★ドラゴンバスター	9,999,990	小林正司	
トライアウト	275,420	WSF-VR	
グロブダー	136,120	小林正司	39面
ロードランナーII	2,643,870	OCHIAI	
エグゼドエグゼス	6,946,100	WSF-VR	
バンゲリングベイ	148,400	YUNTU	5面
フィールドコンバット	174,100	—	
花ビューター	2,040	—	

ゲームプラザばっくんらんど
東京都北区東十条3-17-3 ☎03-912-9006

タイトル	スコア	スコアラー	備考
レイダース5	827,700	あじふ	
バックランド	926,800	五味	
スパルタンX	423,700	五味	
忍者くん	727,600	あじふ	
ロードランナー	999,999	GPA	
ミステリアスストーンズ	1,311,400,600	金子	
クルクルランド	151,200	井島	
エキサイトバイク	280,600	英二	
アッポー	999,999	金律	
ドルアーガの塔	60面クリア	あじふ	

プレイタウン ユー&ユー駒沢店
東京都世田谷区駒沢4-18-20 ☎03-410-6960

タイトル	スコア	スコアラー	備考
戦場の狼	172,800	平田和義	
トライアウト	336,220	遠藤 満	
フィールドコンバット	345,200	高橋正夫	
1942	1,883,110	松村健志	
ザ高校野球	301,210	山下 明	
ドラゴンバスター	816,070	横内威至	
少林寺への道	377,600	石田利秋	
スイートギャル	87,000	田原	
ウイズ	237,400	斉藤一男	
イーアルカンフー	469,100	吉野学芳	

プレイシティキャロット経堂店
東京都世田谷区経堂1-4-9 ☎03-427-4324

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マーブルマッドネス	141,000	加嶋	
パフォーマン	1,158,600	WSF-VR	
トライアウト	375,600	肉丸どえーす	
★少林寺への道	10,000,000	加嶋	
★ディグダグII	1,000,000	WSF-VR EXCHANGER他	
ピットフォールII	398,610	松尾康知	
マグマックス	258,700	EXCHANGER	
忍者プリンセス	703,200	EXCHANGER	
エグゼドエグゼス	2,074,300	WSF-VR	
ポールポジションII	91,250	肉丸どえーす	テストコース6周

亀戸キャロットハウス
東京都江東区亀戸2-20-3 ☎03-683-4465

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ディグダグII	1,000,000+α	WINNER (CHA)(END)	25面で達成 ノーマル
★ディグダグII	1,000,000+α	WINNER (RGB)(MAL)(HAB)	ノーマル
★ドラゴンバスター	9,999,990+α	WINNER (CHA)(END)(SHI)	1コイン, GIVE UP ノーマル
★ピットフォールII	1,680,440	WINNER (CHA)	全面ノーミス クリア ノーマル
★レイダース5	7,433,000	WINNER (END)	ノーマル
エグゼドエグゼス	6,473,400	WINNER (RGB)	1人プレイ ノーマル
★マグマックス	1,031,500	NANISORA Ⓡ	ノーマル
★イーアルカンフー	9,999,900+α	WINNER (YES & END)	ノーマル
★アイスクライマー	9,999,990+α	PIGMAN	ノーマル
★スパルタンX	3,502,590	WINNER (GOD)	ノーマル

プレイシティキャロット駒沢店
東京都世田谷区駒沢2-1-1第2山国ビル1F☎03-424-5272

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マーブルマッドネス	149,760	ATARI-FANCY-HKD	VERY EASY
ツインビー	3,592,050	EXAMINEER	シングル ノーマル
★ディグダグII	1,000,000	APX386	ノーマル
ピットフォールII	1,514,450	EXAMINEER	1コイン
アイスクライマー	4,190,680	BACURA	ノーマル
エグゼドエグゼス	3,594,000	松尾康知	シングル ノーマル
マグマックス	317,200	加藤世司	ノーマル
ジェダイの復讐	823,300	ATARI-FANCY-HKD	ハード 6LIVE5
ドラゴンバスター	5,970,890	EXAMINEER	ノーマル
バックランド	1,110,000	松尾康知	ノーマル

GAME SPOT 21
東京都新宿区西新宿1-15-4 ☎03-343-0010

タイトル	スコア	スコアラー	備考
少林寺への道	5,962,600	栗本武男	
ごんべえのアイムソーリー	229,950	大友	
忍者プリンセス	1,176,750	佐藤 & 今野	
フィールドコンバット	155,300	岩瓊高志	
マグマックス	379,900	大村和男	
バンゲリングベイ	122,600	佐藤 & 今野	
リターンオブザインベーダー	354,600	稲葉晃三	
ドラゴンバスター	9,058,680	加嶋良三	
ボンジャック	16,151,730	大澤 博	
★イーアルカンフー	9,999,900+α	藤井恵太	

ツタウロ恒星暦　二三〇〇年
宇宙は破滅への道を歩んでいた…



ベーマガ創刊4周年記念

★初公開!!★

ナムコ社のメトロクロス開発スタッフが自ら描いた「ストーリー・マンガ」を，ベーマガ読者だけに特別公開します。スタッフを直撃したインタビューも同時掲載!!

⬅ここから始まります★

プレイシティキャロット一番街
東京都新宿区歌舞伎町1-17-6アツミビル内 ☎03-209-8832

タイトル	スコア	スコアラー	備考
メトロクロス	8,220	シーサイド桃子とすずか有希子	ノーマル
★少林寺への道	10,000,000	カーニバルの村松さん	
★ディグダグII	1,000,000	SPERINIAN PEACH, MAL	27面ノーマル
レイダース5	745,940	MAI♡	22面
Iロボット	254,740	BUBRINIAN	ノーマル
エグゼドエグゼス	7,022,300	ふぐなべ	ノーマル
グロブダー	173,010	DEXTER	1～52面
アイスクライマー	8,436,430	新井(T)+木村(H)	ノーマル
ロボトロン2084	4,000,000	ふぐびとつかれにゃー	レベル10
スターウォーズ	20,000,000	MAI♡	ハーデスト

プレイシティキャロット新宿店
東京都新宿区新宿3-21-9 ☎03-352-5346

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マーブルマッドネス	164,290	WIZAR-QUAOC	6面クリア
★メトロクロス	419,100	響あきら	27面
★ドラゴンバスター	9,999,990	浜 豊秋	1コイン
★ディグダグII(新)	1,000,000	ACU-EPS	27面
★ディグダグII(旧)	1,000,000	WINNER(NAL)	25面
ツインビー	2,853,500	GIL. HAMAT	15面
リターンオブザインベーダー	618,900	STARI-CAD	16面
ロードランナーII	3,687,360	浜 豊秋	99面
ドルアーガの塔	60面クリア	井上克洋	2コイン
グロブダー	110,500	小林正司	1～34面

ゲームブティック高田馬場
東京都新宿区高田馬場3-2-15 ☎03-362-9300

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★マーブルマッドネス	191,130	FUL	ベリーイージー
ペーパーボーイ	386,185	FUL	HARD WAY ノーマル
スペースデュアル	218,850	PSI	(デュアル) ノーマル
ターキーシュート	144,500	風の中のUGG	ランク3
メトロクロス	181,250	OSADAX	ノーマル
★ディグダグII	1,000,000	WINNER(MAL)	ノーマル
スターライダー	140,582	UGG RIDER	ランク3
ツインビー	5,922,900	野崎敬二	ノーマル
ハル21	1,400,000	RTF	ノーマル
クリスタルキャッスル	867,229	BUBRINIAN	ノーマル

ファンファクトリー高田馬場
東京都新宿区高田馬場3-1-4 ☎03-362-2567

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウイズ	64,650	DIO	
行け行け山口君	40,180	Mr. X	
リターンオブザインベーダー	1,390,300	今井	
忍者プリンセス	561,500	佐藤&今野	
トライアウト	404,020	佐藤&今野	
ツインビー	1,069,000	佐藤&今野	
フィールドコンバット	208,400	コンドウ	
ドラゴンバスター	9,129,100	古沢正人	
レイダース5	101,500	いたっけ	
エグゼドエグゼス	1,662,200	Dr.あっくん	

プレイシティキャロット早稲田店
東京都新宿区西早稲田1-8-14 ☎03-208-4036

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ディグダグII	1,000,000	FUL	27面 5人仕様
スパルタンX	630,000	しばのちゃん	ノーマル
スプレンダーブラスト	404,350	ATARI-FANCY-HKD	ノーマル
★ドラゴンバスター	9,999,990	高岡清崇	1コイン ノーマル
★エグゼドエグゼス	10,000,000	Mr.まさしくん	ノーマル
マグマックス	1,000,000	NANISORE Ⓡ	ノーマル
アイスクライマー	3,727,910	田中浩之	ノーマル
メトロクロス	54,700	有希子と美代子	ノーマル 5面
エクイテス	9,999,990	TOMOYO♡	449km
スワット	655,550	ひとみちゃん命のYCA	ノーマル

プレイシティキャロット巣鴨店
東京都豊島区巣鴨1-15-1巣鴨センタービルB1 ☎03-943-6735

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★少林寺への道	10,000,000+α	NANISORE Ⓡ	256+41面
ツインビー	5,804,400	NANISORE Ⓡ	27面
アイスクライマー	5,945,830	以池戸路望	72面
★エグゼドエグゼス	10,000,000	Ⓕ	2:22で達成
★ディグダグII	1,000,000	鬪幻狂-PEACH やまざき拓	左記含め計4名
ピットフォールII	1,644,700	NANISORE Ⓡ	3人設定(ノーマル)
レイダース5	812,350	あじふ	
★マグマックス	1,000,000+α	NANISORE Ⓡ	
フィールドコンバット	203,500	ひま人	
グロブダー	153,760	DEXTER	1～52面

ファンファクトリー中野
東京都中野区中野2-7-4 ☎03-382-4535

タイトル	スコア	スコアラー	備考
トライアウト	629,000	黒崎八進	
ロードランナーII	3,452,900	二又金助	
1942	845,620	KOUKUN	
リターンオブザインベーダー	390,500	山室一郎	
スパルタンX	464,950	永田八造	
ポールポジションII	59,600	近藤正一	
クイックス	454,900	荒 椎.太	
ドラゴンバスター	898,880	遠藤秀明	
フィールドコンバット	999,400	長谷川好朗	
B-ウイング	9,999,999	中山 新	

プレイシティキャロット西荻店
東京都杉並区西荻北3-1-9 ☎03-397-4090

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マーブルマッドネス	169,860	——	ベリーイージー
★ドラゴンバスター	9,999,990	吉本	1コイン
★ディグダグII	1,000,000	ACE-EPS SPERINIAN	27面で達成 41面までクリア
★マグマックス	1,000,000	NANISORE Ⓡ	
忍者プリンセス	508,150	EXGANDER	
ロードランナーII	3,619,780	ZAP	1コイン
ツインビー	4,122,350	EXCHANGER	
アイスクライマー	6,178,680	竹内久徳	
エグゼドエグゼス	2,888,900	EXGANDER	1コイン
ピットフォールII	1,652,310	NANISORE Ⓡ	1コイン

ゲームインフォルム
東京都武蔵野市境南町2-7-20 ☎0422-31-3473

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロードランナーII	2,173,920	菊地起宇	
ザ高校野球	328,660	池田 進	
アイスクライマー	417,670	大山秀行	
リターンオブザインベーダー	403,700	住野	
少林寺への道	27,400	住野	
ディグダグII	354,908	地門隼人	
ツインビー	534,600	花輪 尚	
ごんべえのアイムソーリー	166,795	住野 寛	
エキサイトバイク	199,390	後藤順司	
イーアルカンフー	424,800	直瀬俊一	

東久留米キャロットハウス
東京都東久留米市東本町6-1-1大幸ビル1F ☎0424-75-7585

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ツインビー	3,731,550	VERTEX-AKE	20面ノーマル
★ディグダグII	1,000,000	VERTEX-ANT VERTEX-APE	28面 27面5人
パフォーマン	650,650	ILS-M	33面ノーマル
スプレンダーブラスト	1,856,660	VERTEX-AXV	18面 1コイン ノーマル
グロブダー	165,560	VERTEX-FANCY-ALI	1～56面 5機
リターンオブザインベーダー	2,643,300	VERTEX-AXV	36面 3機
★エグゼドエグゼス	10,000,000	以池戸路望Ⓕ	32面
バックランド	3,289,300	VERTEX-FANCY-ALI	127面5人
ドルアーガの塔	60面クリア	VERTEX-AXV	1コイン高得点 1,311,050 5人
スーパーパンチアウト	999,990+α	VERTEX-AKI	29面で達成

ゲームセンターセントラル鷹ノ台店
東京都小平市小川町1-758-11 ☎0423-45-6878

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エグゼドエグゼス	2,438,900	AMUSETTE-AKI	ノーマル
忍者プリンセス	1,273,700	AMUSETTE-YZR	31面ノーマル
バックランド	10,000,000	ちゅうやクン	EVERY EXTEND 313ラウンド
スターフォース	5,543,500	AMUSETTE-AOI	ノーマル
ロードランナーII	4,165,490	AMUSETTE-AKI	102面ノーマル
エキサイトバイク	213,880	IRC-SEKINE	ノーマル
リバレーション	2,475,162	AMUSETTE-YZR	8面クリア
忍者くん	631,590	AMUSETTE-AOI	ノーマル
ボンジャック	10,000,000	AMUSETTE-AOI VERTEX-信田	ノーマル
マッピー	428,740	IRC-SEKINE	2EXTEND ランクA

花小金井キャロットハウス
東京都小平市花小金井1-9-20 ☎0424-63-5177

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マーブルマッドネス	181,100	USAGICBX MSX. Jr	
★ディグダグII	1,000,000+α	SURPASSER TSUKAHARA	31面 5機設定
レイダース5	469,870	VERTEX-ACE	
★ドラゴンバスター	9,999,990	はなこハナコ	
マグマックス	370,300	中山 寮	5機設定
グロブダー	176,330	VERTEX-AXV	1～62面5機設定
★イーアルカンフー	9,999,900+α	VERTEX AKI+ALI VERTEX SEN	3人設定
スパルタンX	646,150	VERTEX-SEN	5人設定
ハル21	1,818,880	Yeah!!	5機設定
ポールポジションII	100,130	CBX一発天才	予選120秒 6周設定

ジョイプラザ上大岡
神奈川県横浜市港南区上大岡西1-10 桂ビル内 ☎045-843-7560

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウイズ	205,090	JUN	
ツインビー	501,500	日出孝史	
エグゼドエグゼス	2,173,500	日出孝史	
ロードランナーII	1,288,230	浜田裕文	
ドラゴンバスター	887,350	岡本美加	
トライアウト	97,110	クロさん	
イーアルカンフー	1,873,690	渡辺純子	
スイートギャル	46,000	村田 史	
マグマックス	11,700	ナオandユキ	
レイダース5	90,960	永田 稔	

大船キャロットハウス
神奈川県鎌倉市大船2-16-45 ☎0467-47-4814

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ディグダグII	1,000,000	HIN	5人
★ドラゴンバスター	9,999,990+α	FISCHER	1コイン 152面
忍者プリンセス	961,850	CCV星川	
マーブルマッドネス	107,620	HIN	ノーマル
ツインビー	4,135,450	ZENJI	22面
エグゼドエグゼス	3,343,600	ZENJI	16面
リターンオブザインベーダー	1,194,000	バビ	16面
レイダーズ5	275,940	くりいみいたく	
マグマックス	1,488,400	PELSIA	
ピットフォールII	1,592,560	ZENJI	

長岡キャロットハウス
新潟県長岡市大手通1-4-9 ☎0258-36-0991

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ツインビー	4,085,600	SAYみつ	17面
エグゼドエグゼス	8,975,500	梵	
ドラゴンバスター	6,818,600	もぐら	63面
マグマックス	343,900	SAYみつ	
スパルタンX	221,440	中村雅樹	
イーアルカンフー	305,700	——	
マーブルマッドネス	121,000	音無響子	6面クリア
ピットフォールII	1,394,410	WAN	
少林寺への道	2,609,700	ONE	76面
ロードランナーII	2,155,520	いろは	69面

ニュービバアメリカン
新潟県新潟市西堀前通り6番町909 ☎0252-24-4838

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ツインビー	183,950	田沢光一	
行け行け山口君	43,400	RW & SW	
トライアウト	223,600	阿部清成	
忍者プリンセス	649,150	LOVE ME	
リターンオブザインベーダー	1,032,800	高口靖栄	
ウイズ	113,170	CP	
レイダース5	551,500	ALL-YPS	
ザ高校野球	163,860	神田敏和	
ピットフォールII	102,360	とんねるず	
スターウォーズ	9,882,047	LUM	

カミーノ古町プレイハウス
新潟県新潟市古町7-938 ☎0252-24-4453

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ツインビー	2,227,150	XPS	ノーマル
レイダース5	558,530	XPS	ノーマル
ドラゴンバスター	7,414,500	XPS	1コイン ノーマル
エグゼドエグゼス	7,634,200	NEC	ノーマル
ディグダグII	323,100	WIZ mark II	ノーマル
フィールドコンバット	97,800	XPS	ノーマル
イーアルカンフー	945,400	CMI	ノーマル
バックランド	931,520	永井	ノーマル
グロブダー	122,790	WIZ mark II	ノーマル
忍者くん	922,180	ENDLESS	ノーマル

バンダナ福井店
福井県福井市中央1-12-4 ☎0776-23-6097

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ツインビー	3,188,850	KO・JR・Z	
少林寺への道	5,021,000	KT	17人のこり
トライアウト	349,200	TOM-CAT	
タンクバスターズ	253,900	EE	
忍者プリンセス	623,490	プリンちゃん	
マグマックス	556,210	TEL	
エグゼドエグゼス	3,657,970	正ちゃん	
リターンオブザインベーダー	1,297,650	TEL	
★1942	13,765,410	D.S 3000	
ドラゴンバスター	3,796,500	マクロス	

フェニックス武生
福井県武生市押田町4-9-1 ☎0778-23-5417

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ツインビー	751,900	CHNP	
ウイズ	194,750	CHP	
ロードランナーII	347,650	AAA	
スターフォース	1,277,300	CHP	
1942	488,140	西野	
マグマックス	92,100	松井	
忍者プリンセス	480,500	AYA	
スイートギャル	89,000	松本	
雀豪レディ	31,000	坂下	
ドラゴンバスター	91,300	AAA	

プレイシティキャロット静岡店
静岡県静岡市紺屋町8-17 ☎0542-51-4653

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンバスター	6,000,000	好タコKN	
メトロクロス	147,750	HAZ	
ディグツグII	171,000	K. Shinba (FAC. 静岡)	
1942	13,682,100	UCX	
レイダース5	500,000	——	
イーアルカンフー	4,982,300	林	
リターンオブザインベーダー	1,000,000	——	
バックランド	1,869,460	FANCY-ALI	
エグゼドエグゼス	9,264,000	羽鳥TOMO	
マグマックス	343,300	TZH	

ドンキーハウス
愛知県半田市天王町1-50-1 ☎0569-22-8484

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ツインビー	3,384,450	TORII	16面
★ドラゴンバスター	9,999,990+α	中田裕己 小島邦康	1コイン
イーアルカンフー	705,400	河合実	21面
マグマックス	414,600	オジヤジ	
ロードランナーII	2,251,860	和田森茂	1コイン
ディグダグII	304,600	中田裕己	29面
アイスクライマー	1,954,460	藻井昭浩	
バックランド	1,656,400	FUHKO	
スパルタンX	—	—	

ダイエーレジャーランド金沢店
石川県金沢市尾張町2-1-1ダイエー金沢店 ☎0762-23-7111

タイトル	スコア	スコアラー	備考
少林寺への道	723,400	TOMITAN	
スパルタンX	448,610	TINTIRO	
ドラゴンバスター	4,026,030	Karakichi & CHAN	
忍者プリンセス	1,506,700	TINTIRO	
ディグダグII	304,200	パワッチILL	5人
アイザックII	1,646,420	BATTLER	5機
ピットフォールII	495,400	TOMITAN	5人
★イーアルカンフー	9,999,900	パワッチILL, TINTIRO	2人
フィールドコンバット	238,600	NT	4機
ロードランナーII	1,881,260	TOI	

プレイシティキャロット両替町店
静岡県静岡市両替町2-3-27 ☎0542-55-1037

タイトル	スコア	スコアラー	備考
メトロクロス	250,850	45RPM	ノーマル 16面
レイダース5	811,500	45RPM	ノーマル 24面
スペースエース	569,216	F. Yokomori	ノーマル
パフォーマン	269,470	KITAKO	ノーマル
マーブルマッドネス	175,200	K. Shinba (FAC. 静岡)	ノーマル
アイスクライマー	4,187,350	K. Shinba (FAC. 静岡)	ノーマル54面
ツインビー	2,425,400	TAG	ノーマル
マグマックス	2,674,900	FUN	地上戦 ONLY
ピットフォールII	1,546,600	K. Shinba (FAC. 静岡)	ノーマル
リターンオブザインベーダー	1,803,000	KIY	ノーマル 26面

ゲームコーナーエース
愛知県江南市赤童子町大堀101 ☎05875-5-9048

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アイスクライマー	2,842,720	BRS-EXR	
パフォーマン	7,373,230	BRS-TMO	
★ドラゴンバスター	9,999,990	√2	
百姓一揆	487,200	トミ	
★少林寺への道	10,000,000	BRS-仮名	
1942	13,426,800	BRS-EXR	
トライアウト	968,000	DAI	
ピットフォールII	1,513,830	BRS-SP	
ごんべえのアイムソーリー	——	BRS-SP	
ティンバー	——	BRS-SP	

プレイシティキャロット金沢店
石川県金沢市片町2丁目8-20 児玉ビル ☎0762-21-9457

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マーブルマッドネス	101,860	諸星月光V3	19秒のこり
メトロクロス	158,300	遊星少年	11面
ドラゴンバスター	9,999,990	高松くん	1コイン
ツインビー	2,674,050	SUEいただき	
★少林寺への道	10,000,000以上	おに	
マグマックス	473,200	NEX	
ディグダグII	608,200	すっぱえん	30面
アイスクライマー	828,640	田島恒保教頭見参!!	14面
バックランド	713,420	田島恒保教頭見参!!	31面
リターンオブザインベーダー	1,027,300	やんちゃ姫	26面

ビデオインパズル
静岡県浜松市佐鳴台5-27-3 ☎0534-48-4999

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーパンチアウト	999,990	DOH♡(AS) REOA♡B	
イーアルカンフー	56,520	HS	
バックランド	654,000	TRS	
トライアウト	174,500	—E—	
ザ高校野球	265,760	AOO!	
忍者プリンセス	67,650	ZZZ	
ロードランナーII	2,985,280	AS	
エグゼドエグゼス	2,873,500	F	
1942	230,050	㊦	
レイダース5	14,280	BBB	

プレイプラザハスラー
愛知県小牧市弥生町158-5 ☎0568-73-5698

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マーブルマッドネス	41,860	久留清	
忍者プリンセス	1,233,450	倉持政弘	
タンクバスターズ	716,990	古田徳幸	
★ドラゴンバスター	9,999,990	倉持政弘	1コイン
ディグダグII	292,600	水野達也	
マグマックス	333,900	冨永浩	
1942	12,325,280	小島正行	
★アイスクライマー	9,999,990	山仲哲也	
ロードランナーII	4,701,600	山仲哲也	
エグゼドエグゼス	5,991,800	平井禎章	

朝日町キャロットハウス
山梨県甲府市朝日町1-6-1 ☎0552-51-0348

タイトル	スコア	スコアラー	備考
メトロクロス	184,650	JJ	1コイン
トライアウト	330,910	おおしま♡	
ピットフォールII	1,478,570	ぼちゃ&JJ	1コイン
少林寺への道	1,646,500	RCE	1コイン
リターンオブザインベーダー	1,206,300	海野	
レイダース5	915,680	KFO	1コイン SCENE 19
マグマックス	583,600	神保彰	
エキサイトバイク	1,286,990	BMXウカワ	
★ディグダグII	1,000,000	ぼちゃ, YOU	31面
リバレーション	1,467,730	GUN	最終面クリア

プレイシティキャロット豊橋店
愛知県豊橋市駅前大通1-12 ☎0532-54-3195

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ディグダグII	635,800	しばた	
★ドラゴンバスター	9,999,990	PSS	1コイン
リターンオブザインベーダー	1,070,900	SUPER EXTRA	
忍者プリンセス	721,800	クマ	
ツインビー	1,829,050	TORII	
ロードランナーII	1,778,380	LEADER	
レイダース5	541,530	AS(♡)	
パフォーマン	1,900,010	CRX!	
アイスクライマー	1,837,370	NAKATA	
エキサイトバイク	3,796,080+α	SUPER TURBO CZ–	

Y.Pエンゼル
岐阜県多治見市本町2-18-10 ☎0572-22-1493

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ごんべえのアイムソーリー	420,694	CCV	
ザ高校野球	246,200	KAN	
忍者プリンセス	479,450	TPH	
★エグゼドエグゼス	10,000,000	MOLE	32面
ロードファイター	2,070,350	MOLE	
ドラゴンバスター	638,170	TAM	
バックランド	2,217,020	FJX	
イーアルカンフー	857,700	MOLE	
ポールポジションII	90,840	LUM	
ディグダグII	351,400	TM, BROS	

善光寺キャロットハウス
山梨県甲府市善光寺町1-18-16 ☎0552-32-5904

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ドラゴンバスター	9,999,990+α	FLICKER	1コイン
ツインビー	3,204,600	FLICKER	1P
リターンオブザインベーダー	980,000	FLICKER+ZAP	20面
ピットフォールII	542,350	FLICKER	ノーミス
★ディグダグII	1,000,000+α	ボチャ	5人1コイン
エグゼドエグゼス	3,076,600	FLICKER	1コイン 1P
クラウンズゴルフ	34打2アンダー	一哲	1コイン 1プレイ
バックランド	1,218,930	OSA	トリップ5～
スパルタンX	431,580	FLICKER	3周目2階
B-ウイング	9,999,999	FLICKER ボチャ・ZAP	45面クリア

レジャーの広場U.F.O
愛知県豊橋市多米中町2-10-5 ☎0532-62-0520

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ごんべえのアイムソーリー	148,500	(H.H. ハギモト)	
バックランド	1,596,140	田中真一君	
ロードランナーII	2,110,390	ジョーJOE	
ドラゴンバスター	928,330	杉野	
ピットフォールII	433,600	TM	
忍者プリンセス	488,000	山田	
レイダース5	148,500	山田	
行け行け山口君	84,500	藤下	
エグゼドエグゼス	1,261,200	(H.H. ハギモト)	
★イーアルカンフー	9,999,900	浅野健仁雄仁	

ビデオインスポーツタッチダウン
三重県津市栗真町屋町字東之内1614-4 ☎0592-31-0027

タイトル	スコア	スコアラー	備考
侍日本一	82,280	さとし木村	
スターフォース	920,400	BOW	
リターンオブザインベーダー	689,400	OK BOY	
バンクパニック	1,077,050	SRX	
フォーティラブ	ビーチ面	BECCA	
エグゼドエグゼス	9,018,400	おだけいこ	
1942	11,473,420	紀太秀人	
空手道	73,000	TUYOOSAN	
ギャプラス	753,100	CCB	
レイダース5	124,680	KIKI	

プレイシティキャロット松本店
長野県松本市中央1丁目3-7セントラルビルB1 ☎0263-35-6744

タイトル	スコア	スコアラー	備考
メトロクロス	191,250	SBN	ノーマル
★ドラゴンバスター	9,999,990	HITBIT	1コイン
ツインビー	3,505,700	谷口高博	
少林寺への道	2,389,500	RCE	
★ディグダグII	1,000,000	ぼちゃ	5人
トライアウト	240,350	SBN	
ロードランナーII	2,587,080	Pea助	
ピットフォールII	1,358,730	ぼちゃ	
★イーアルカンフー	9,999,990	GAW & XES SBM & PCM & HIP	
エグゼドエグゼス	5,000,000	VERTEX-FANCY-ACI	途中でやめた

星ヶ丘キャロットハウス
愛知県名古屋市千種区井上町72 ☎052-782-2510

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ドラゴンバスター	9,999,990+α	CCU & BEE KILLER	
ディグダグII	508,800	AMMON	
ツインビー	2,337,850	TITTB	
★イーアルカンフー	9,999,900	TITTA	326面
★少林寺への道	10,000,000	KCH	難
マーブルマッドネス	129,080	GTS	
ロードランナーII	3,100,930	ZBT	
リターンオブザインベーダー	1,092,100	ITR of AMP	
ジェダイの復讐	1,327,650	WSR	最終面クリア
レイダース5	594,040	JEL	

ゲームセンターニュースター
三重県津市江戸橋1-30-7 ☎0592-32-0233

タイトル	スコア	スコアラー	備考
少林寺への道	210,400	鈴村光司	
トライアウト	—	—	
マグマックス	156,100	としおKATO	
ツインビー	1,886,000	としお	
忍者プリンセス	565,650	忍者プリちゃん	
ディグダグII	329,600	JEV	29面
ロードランナーII	2,436,370	石橋宏隆	102面
ドラゴンバスター	1,034,300	笠井直人	
B-ウイング	9,999,999	倉田徹ほか2名	
タンクバスターズ	35,490	USA:KF	

アミューズメントファンシティローレンⅠ
和歌山県和歌山市元寺町1-83 ☎0734-28-0003

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マーブルマッドネス	92,570	Mr. SCOP	
ディグダグⅡ	230,900	津田祥寿	
マグマックス	529,500	稲田	
少林寺への道	1,051,000	幡井智幸	
エグゼドエグゼス	5,737,200	青木真材	1コイン
アイスクライマー	21,069,940	野々村和紀	
ツインビー	2,264,950	和田裕城	
ドラゴンバスター	4,119,050	津田祥寿	1コイン
ピットフォールⅡ	332,130	岸田研一	
ミステリアスストーンズ	1,573,420,550	石田健次	

プレイシティキャロットなんば店
大阪市南区難波3丁目6-17 ☎06-633-8030

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロードランナーⅡ	2,688,860	MONTA & TAKI	
少林寺への道	3,800,000	CKYテクニカル 武村	115面
忍者プリンセス	515,250	小林淳二	
リターンオブザインベーダー	907,100	大森充	
1942	12,084,840	UF	
マーブルマッドネス	54,320	?	
バックランド	1,492,190	STAC 生駒のCPU & 永野	
ディグダグⅡ	622,900	BE FREE!	
レイダース5	376,300	BE FREE!	
ドラゴンバスター	9,260,130	STAC-うる星BAB	

ビッグキャロット京都店
京都市上京区河原町今出川下ル梶井町447-14 ☎075-211-4429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
トライアウト	290,300	CP/M®	MAJOR 合格
★ツインビー	8,109,200	藤原のゼビウス	40面
少林寺への道	2,200,000	TAC	ノーマル
忍者プリンセス	502,550	すず丸	ノーマル
ザ高校野球	587,460	上田憲之	ノーマル
マーブルマッドネス	131,110	CP/M®	イージー 2回死亡
アイスクライマー	2,579,520	砂田光男	ノーマル
ディグダグⅡ	433,800	TEN	新バージョン
パフォーマン	698,600	BIN	ノーマル
グロブダー	290,950	すすきのはじめ	1～95面

プレイシティキャロット第4ビル店
大阪市北区梅田1-5駅前第4ビルB2-25 ☎06-341-8263

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ドラゴンバスター	9,999,990	STAC-YTV	
忍者プリンセス	292,100	新宮泰光	1コイン
★イーアルカンフー	9,999,900	NCN様	
少林寺への道	8,000,000	Mr. Hungry	
レイダース5	288,580	小林	
ツインビー	3,065,050	新宮泰光	
ロードランナーⅡ	3,566,010	STAC-DRV	1コイン
ディグダグⅡ	688,700	MBM	
リターンオブザインベーダー	964,300	井上一彦	
メトロクロス	78,900	炎上寺	

アポロゲームセンター
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋1-5-31 ☎06-647-0716

タイトル	スコア	スコアラー	備考
忍者プリンセス	688,000	黒飛敏	
★ごんべえのアイムソーリー	987,500	常盤貞雄	
ツインビー	1,345,000	水本成紀	
ロードランナーⅡ	3,456,100	黒川敏彦	
フィールドコンバット	459,700	米田晃	
アイスクライマー	658,910	平敷安久	
ドラゴンバスター	1,763,980	伊藤博志	
★イーアルカンフー	9,999,990	駒健太郎	
キャンバスクロッキー	394,500	岡崎誠	
少林寺への道	759,800	正木克英	

ドリームイン河原町
京都市中京区河原町通蛸薬師上ル奈良屋町301の1 ☎075-255-0597

タイトル	スコア	スコアラー	備考
TX-1	224,860	新沢貞光	
ポールポジションⅡ	61,200	福田俊一	
コスモスサーキットJ	65,820	大西実	
ワイバーンFO	214,000	今井正彦	
トライアウト	144,100	大東敏明	
1942	998,110	佐原友次	
ポールポジション	54,200	松谷賢治郎	
ロードランナーⅡ	621,860	長谷川房吉	
ウイズ	115,900	小塚洋光	
行け行け山口君	94,740	榎崎滋	

スターロイヤル
大阪市北区梅田駅前第1ビル1F ☎06-341-1128

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ごんべえのアイムソーリー	66,077	福岡	
1942	12,024,870	HUNGRY-WXY	?
忍者プリンセス	221,100	福岡	
イーアルカンフー	890,300	ごろいえKON	
マグマックス	255,800	加古	
スパルタンX	197,710	借金KON	
B-ウイング	9,999,999	JACUFOKW	?
バックランド	562,890	Pを盗んだ	
リターンオブザインベーダー	—	—	
ポールポジション	50,470	福岡	

プレイシティキャロットガムガム
大阪府吹田市岸部南1-24-9 ☎06-383-0864

タイトル	スコア	スコアラー	備考
メトロクロス	194,300	サバイバルNSB	
ツインビー	2,913,800	MID	
トライアウト	327,610	サバイバルNSB	
マーブルマッドネス	125,830	サバイバルNSB	イージー
アイスクライマー	4,514,960	EQU大島	
★イーアルカンフー	9,999,900+α	マリオ	355面
★ドラゴンバスター	9,999,990+α	STAC-DRU	1コイン
バックランド	690,440	STAC-VIL	
ディグダグⅡ	333,800	サバイバルNSB	
ピットフォールⅡ	473,820	サバイバルNSB	

ビデオインマツヤ丸太町店
京都府京都市中京区烏丸丸太町西入る北側 ☎075-211-8069

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★少林寺への道	10,000,000	山本&堀江&宮本	322面
★ドラゴンバスター	9,999,990+α	TM	1コイン
ピットフォールⅡ	1,573,060	宮本&西村	
マグマックス	388,400	YEY	
1942	11,951,750	山本博孝	
ツインビー	3,987,550	藤原のゼビウス	
ディグダグⅡ	467,900	安田	
ロードランナーⅡ	3,500,000	堀江辰征	98面
リターンオブザインベーダー	2,766,920	堀江辰征	
エキサイトバイク	G 66,655	イグアナ健司	A.B.C.D.E.F クリア

プレイシティキャロット道頓堀店
大阪市南区道頓堀1-5-9 ☎06-212-2530

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マーブルマッドネス	140,000	N村ELF	イージー
スパルタンX	383,670	CKY テクニカル有満	ノーマル
ロードランナーⅡ	3,600,010	STAC生駒のCPU & サブCPU	最強ランク
バックランド	135,480	STAC生駒のCPU	ノーマル
フィールドコンバット	124,400	Mr. X	ノーマル
★ドラゴンバスター	1,000,000+α	東京の工藤尚朗	ノーマル
ツインビー	3,894,400	ボツ編	ノーマル
グロブダー	3,514,070	DCCタバラ	99面のみクリア
リターンオブザインベーダー	630,700	AMP アマチュアラインITR	ノーマル
ディグダグⅡ	405,300	CKYテクニカル 武村	21面 旧バージョン

プレイシティキャロット関大前店
大阪府吹田市千里山東1の7の20 ☎06-380-8087

タイトル	スコア	スコアラー	備考
1942	12,086,960	白い戦士ヤマト	
ロードランナーⅡ	2,029,670	吉田くん	
マーブルマッドネス	49,720	STAC BE-CHO!	
パフォーマン	1,937,730	YAZOO	
トライアウト	371,250	BE-POS!	MAJOR クリア
ツインビー	4,337,050	牛GIGI	
リターンオブザインベーダー	1,181,800	STAC BE-FREE!	
★イーアルカンフー	9,999,900	TPO	
レイダース5	552,610	STAC BE-FREE!	
エグゼドエグゼス	4,207,700	EQU大島	2P

マイコンゲームI.B & ZONE
兵庫県尼崎市東園田町5丁目46-10 ☎06-494-2373

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マーブルマッドネス	43,760	MK	
ドラゴンバスター	5,400,000	GIN	1コイン
スパルタンX	558,630	奈須	
ツインビー	3,600,000	本田	
忍者プリンセス	496,400	POO	
イーアルカンフー	696,700	ナオケン	
1942	1,141,070	PON	
バックランド	578,970	RUN	
ロードランナーⅡ	1,588,410	ワタベ	
タンクバスターズ	31,200	山口勝	

なんばCITYビッグキャロット
大阪市南区難波5丁目1番60号なんばCITY内 ☎06-644-2810

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ザ高校野球	262,740	クォーツ	
ツインビー	1,741,350	TKG会長 徳山	
マーブルマッドネス	140,870	ELF	
1942	10,184,660	あずき	
★イーアルカンフー	9,999,900	今滝&広瀬	
少林寺への道	399,400	あまいさとう	
メトロクロス	90,630	かすんがゆうじ	
ロードランナーⅡ	1,429,620	小田昌史	
ドラゴンバスター	1,428,820	高島重人	
トライアウト	396,000	いちごみるく	

ビデオゲームレーダー店
大阪府東大阪市吉松2丁目1-1 ☎05-729-0726

タイトル	スコア	スコアラー	備考
トライアウト	357,950	佐野孝義	全面クリア
忍者プリンセス	480,900	宮園AKI	
バックランド	1,446,490	CKYテクニカル 武村	38面
ロードランナーⅡ	1,479,260	林一志	
1942	686,660	佐々木隆司	
スパルタンX	413,700	福本良一	
リバレーション	1,109,820	佐野孝義	
イーアルカンフー	968,600	佐野孝義	
ロードファイター	432,100	宮園AKI	
ドラゴンバスター	2,813,020	CKYテクニカル 有満	49面

ゲームセンター・シグマ
兵庫県三木市志染町広野5-293番地 石田ビル1F ☎07948-4-0476

タイトル	スコア	スコアラー	備考
イーアルカンフー	701,300	LUM	
1942	11,637,520	たくちゃん	
ロードランナー	999,999	コロコロ	
新入社員とおるくん	306,300	FT	
スーパーバスケットボール	2,884,440	岡田	
ジャイロダイン	1,975,520	CHURUK	
ゼビウス	9,999,990	IK	
ソンソン	1,401,800	IT	
メインエベント	154,400	AAA	
ポールポジションⅡ	65,500	FK	

ゲームセンターニュー光
大阪市南区心斎橋筋2-23 ☎06-213-1262

タイトル	スコア	スコアラー	備考
トライアウト	683,250	河合則和	
リターンオブザインベーダー	414,700	松田	
少林寺への道	386,500	吉川修	
ごんべえのアイムソーリー	295,155	堺光夫	
ザ高校野球	136,360	岡田浩二	
忍者プリンセス	282,400	山本義文	
イーアルカンフー	404,800	野崎賢司	
フィールドコンバット	83,420	水野一義	
エキサイティングサッカーⅡ	237,200	尾藤浩	
マグマックス	263,200	三田村晴夫	

ゲームスポットイーストサイド
大阪府堺市北瓦町2-1-28ヤングタウン ☎0722-29-9366

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ごんべえのアイムソーリー	369,257	中島光雄	
★忍者プリンセス	1,542,820	岩本教克	
少林寺への道	470,900	松田正志	
ピットフォールⅡ	1,522,820	中島光雄	
スターフォース	882,800	冨永浩典	
ザ高校野球	294,120	近大のゲーム狂	
スパルタンX	341,650	八田寺のトミー	
ロードファイター	149,330	築港のオジさん	
ロードランナーⅡ	2,886,840	住吉真次	
スプレンダーブラスト	557,330	北野健一	

プレイシティキャロット流川店
広島市中区流川町8-17大平ビル1F ☎082-246-8402

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ツインビー	7,332,550	PCP	
ドラゴンバスター	1,626,540	PRO	1コイン
ロードランナーⅡ	3,215,500	OUT	102面
★エグゼドエグゼス	10,000,000	FDL	
マグマックス	326,900	PRO	
レイダース5	281,080	PAC	
グロブダー	218,240	AION	70面
ピットフォールⅡ	—	—	
イーアルカンフー	1,851,500	PRO	
ディグダグⅡ	999,900	MNC	

プレイシティキャロット福山店
広島県福山市船町1-22 ☎0849-24-2218

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グロブダー	173,780	中山みほ	1～59面
ドラゴンバスター	4,550,020	とんがり帽子のメモル	
アイスクライマー	5,757,320	山手勝博	
ツインビー	4,917,250	中森明菜	
★ディグダグII	1,000,000	中森明茶	カウンターストップ(27面)
ピットフォールII	1,422,900	しいちゃん	
1942	13,273,590	和田淳	
★エグゼドエグゼス	10,000,000	中森明菜	
★リターンオブザインベーダー	6,697,900	中森明菜	
★少林寺への道	10,000,000	花田KOJI	

プレイシティキャロット黒崎店
福岡県北九州市八幡西区黒崎2丁目1-1富士屋ビルB1F ☎093-641-2304

タイトル	スコア	スコアラー	備考
メトロクロス	207,300	GMC-LUM	
★ディグダグII	1,000,000	GMC-SHI	
★ドラゴンバスター	9,999,990	GMC-MIMI	
ごんべえのアイムソーリー	453,428	城前進	
パフォーマン	9,999,990	GMC-DSA	
フィールドコンバット	232,700	GMC-XVI	
トライアウト	135,510	GMC-AVG	
ハル21	3,089,180	GMC-HH	
レイダース5	761,020	GMD-DSA	
★イーアルカンフー	9,999,900	GMC-DSA AURAN TK	

プレイシティキャロット佐世保店
長崎県佐世保市下京町8-2 ☎0956-24-0786

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エグゼドエグゼス	2,681,400	吉川武	
ドルアーガの塔	60面クリア	山口健	1,623,490
バックランド	695,420	ABC	
ドラゴンバスター	3,228,760	樋口鉄也	
バッドランズ	234,979	園田宣斉	
スターウォーズ	10,000,000	山口健	+α
ツインビー	2,860,950	江頭秀孝	
マグマッグス	289,500	山田博安	
スパルタンX	442,350	久富定晴	
スーパーパンチアウト	999,990	山口健	37人

カントリーボーイ
広島市安佐南区長楽寺1-1-37 ☎082-872-1605

タイトル	スコア	スコアラー	備考
トライアウト	205,970	西村	ノーマル
忍者プリンセス	448,550	桐田	ノーマル
スパルタンX	375,050	新堀	ノーマル
ドラゴンバスター	2,374,480	杉岡	28面1コイン
ロードランナーII	530,150	新堀	ノーマル
スターフォース	—	—	ノーマル
★エグゼドエグゼス	10,000,000	熊谷	ノーマル
バックランド	—	—	ノーマル
忍者くん	621,330	幸本	ノーマル
タンクバスターズ	85,960	幸本	3両9砲台5面まで

ジョイランド松山
愛媛県松山市大街道1-6-4 ☎0899-33-6806

タイトル	スコア	スコアラー	備考
忍者プリンセス	306,800	NAI!!	
マグマックス	377,600	子どものネコ	
★エグゼドエグゼス	10,000,000	御中賢一	
リターンオブザインベーダー	2,082,200	SURPASSER, TOKUDA	
エキサイトバイク	9 999,990	御中賢一	
ロードランナーII	3,214,680	ヒデちゃん	
ドラゴンバスター	4,421,870	鹿島みゆき	44面1コイン
ザ高校野球	106,950	大方若歌郎	
アイザックII	928,490	菅波秀規	
行け行け山口君	46,330	大方若歌郎	

プレイシティキャロットパーツボックス
熊本県熊本市手取本町4-1 大劇会館内 ☎096-326-0725

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マーブルマッドネス	31,830	ASCII	
ツインビー	1,599,400	EXP	
ロードランナーII	934,710	M. WAKASUGI	
ドラゴンバスター	1,806,190	SS	
★イーアルカンフー	9,999,900	CARUHRC	
ディグダグII	1,000,000	PZN	36面
ゼビウス	9,999,990	NMC	スーパー
グロブツー	95,000	ASCII	
エグゼドエグゼス	3,349,400	DON	
リターンオブザインベーダー	991,900	ガッツダ セモヤン	

ビッグキャロット高松店
香川県高松市片原町2-4 ☎0878-22-4555

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ディグダグII	661,600	MNS	
ツインビー	3,372,600	早見優	
ピットフォールII	115,940	KK	
ドラゴンバスター	1,548,560	ELVIS 丸亀	
フィールドコンバット	193,900	TWE	
少林寺への道	3,340,600	三宅克也	
リターンオブザインベーダー	768,100	MNS	
スパルタンX	366,720	石原豊三	
B-ウイング	9,999,999	蓮井	
バックランド	1,281,790	ヘツ	

ジョイパック西新
福岡県福岡市早良区高取1-1-20 ☎092-844-3520

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ピットフォールII	1,373,440	園田学	
ロードランナーII	4,153,930	BABA	
忍者ハヤテ	9,999,900	吉田征司	
1942	11,968,600	仲原善信	
イーアルカンフー	1,598,600	葉山仁	
スパルタンX	791,640	SHI	
ドラゴンバスター	1,596,580	福山	
アイザックII	1,090,450	渡辺正道	
マグマックス	200,300	DEKO	
TX-1	275,920	竹村清次	

分大キャロットハウス
大分県大分市旦ノ原ササコエ ☎0975-69-9851

タイトル	スコア	スコアラー	備考
リターンオブザインベーダー	626,200	RC	
忍者プリンセス	554,150	ZEN	
レイダース5	179,810	TF	
トライアウト	417,500	RZ	
少林寺への道	368,300	ラッキー藤原とお坊ちゃんズ	
マーブルマッドネス	44,500	Junji Baba	
ツインビー	1,963,650	CARROT	
フィールドコンバット	148,800	TF	
侍日本一	40,970	TOM	
1942	510,950	HIRO	

プレイシティキャロット常磐店
香川県高松市常磐町1-5-9 ☎0878-34-3686

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ツインビー	2,429,050	ひさし	
エグゼドエグゼス	1,929,700	池内政博	
★イーアルカンフー	9,999,900	三宅克也	
1942	707,520	福島義雄	
ロードランナーII	1,740,580	KDD	
マグマックス	179,200	さんがわ	
ドラゴンバスター	1,288,410	ZAB	1コイン
アイスクライマー	1,425,260	山内始	
バックランド	1,519,790	リブルのプロ渡辺	
ディグダグII	467,500	BIG丸亀	

プレイシティキャロット久留米店
福岡県久留米市六つ門町2-34 三信ビル2F ☎0942-35-4212

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンバスター	3,225,830	石田	1コイン
★イーアルカンフー	9,999,900	西村正和	
アイスクライマー	4,744,070	東城英寿	1P
ロードランナーII	2,436,500	東城英寿	
ディグダグII	323,700	熊本のKVC佐々木	
バックランド	668,120	倉光忠志	
ハル21	1,072,450	倉光忠志	
マグマックス	239,700	せもやん♪	
エキサイトバイク	1,159,000	国岡清次	57面
エグゼドエグゼス	2,617,000	松尾章	

神宮前キャロットハウス
宮崎県宮崎市神宮2-1-30 神宮前プラザビル ☎0985-29-3967

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ツインビー	3,557,800	NYAMCO	
★ドラゴンバスター	9,999,990+α	長友利晴/NYAMCO	1コイン
ロードランナー	2,842,470	成合くん	1コイン
マーブルマッドネス	58,130	NAO	
マグマックス	463,300	NYAMCO	
リターンオブザインベーダー	1,136,100	NYAMCO	
レイダース5	220,850	FOXY!	
エグゼドエグゼス	8,457,700	NYAMCO	1コイン 26面
少林寺への道	5,030,500	志田博文	166面
メトロクロス	158,400	NAO	9面

チャレハイ・ひとくちメモ

今日は，永久パターンのお話をちょっとしましょう。永久パターンというのは，ごぞんじのように，面数を進めずに同じ面で半永久的に得点をかせげる方法のことをいいます。そして，チャレ・ハイでは，全国集計のハイ・スコアラーから，永久パターン使用が明らかであると思われるものは除外することにしています。それは，このコーナーが，ゲーム・プレイの〝競い合い〟の場だからです。永久パターンを使って出されたスコアは，その人の実力を計るものさしにはなりません。ふつうにプレイして出したスコアと同じ土俵で比べることはできないと思うのです。

もっとも，永久パターンをまったく否定するということではありません。永久パターンを発見するには，それなりの努力が必要だと思いますし，永久パターン・プレイがおもしろいという人もいるでしょう。ビデオ・ゲームの遊びかたは一人一人自由なはずですからね。

質 グロブダーに SF(スペシャル フラッグ) は出るのですか？

グロブダーに限らず，いろいろなゲームの隠れキャラについて，編集部には毎日問いあわせがきます。

影：ウーン，私は，隠れキャラはあくまでもゲームの味つけだと思うんだが。

響あきら：ボクもそう思います。どれだけゲーム・ルールを理解して，ゲームを攻略していくかってことが，大事なんじゃないだろうか。たとえば，このグロブダーは，ルールは単純だけど一部に強い人気があって，何とか1コインで1～99面をクリアしようと，必死になっている人たちがいるんです。そういうのって，すばらしいですよね。

影：隠されると，見たくなるって気持ちはわかるけどね。グフフ……。

響：(何を考えてるんだろ？)ということですが，グロブダーにスペシャル・フラッグはないようです。ただ，34面で1分くらいねばっていると，おもしろいものが見られます。99面クリアしたあとに出てくる，開発者からのメッセージも見ものですね。

影：よし，私もいっちょ燃えてみるかな？

プログラム・アイデア・コーナー

影のBLACK BOX

WANTED

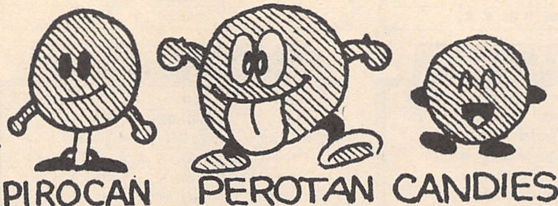
THE CANDIES PANIC



画　面

５色のキャンディ（２個１組）が，いっせいに袋からとびだして，そこへ敵（ペロタン）が歩いていく。

追いかけていく主人公（ピロキャン）が，中心にくると，ゲーム・スタート！



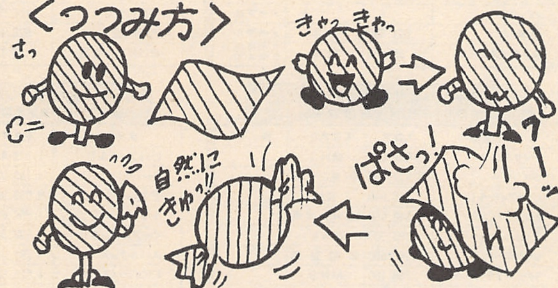
キャンディたちがとける前に，すべてのキャンディに袋をかぶせればいいのです。

ペロタンがキャンディをなめると，そのキャンディは，どんどんとけてしまいます。ほっといても，しだいに熱でとけていきます。

ペロタンの足を止める方法は，必殺ワサビ弾!! ペロタンに向かって，おもいっきり，ワサビをなげつけます。すると，ペロタンはからさのあまり，気絶してしまいます。そのうちに，どんどんキャンディをつつんでいきましょう。

ピロキャンがペロタンになめられても，ピロキャンもあめなので，とけてしまいます。また，ピロキャンも，熱でとけていきます。

キャンディたちを全部つつむと，ラウンド・クリア。残ったタイムが，ボーナスとなります。



プログラムのアドバイス

キャンディくんの配列変数を，CAX(10)，CAY(10)，CAZ(10)とする(それぞれ，X座標，Y座標，とけて残った量)。CAZは1000から１ずつ減らし，ペロタンになめられたら100減らす。

グラフィックは，CAZの値を200で割り，５段階にしてON　GOTOで，それぞれの状態のキャンディを表示する。キャラクタの場合は，○○○◦のようなキャラクタを，文字変数CA＄(４)に入れておき，CAZの値を200で割った値をINTした値によって表示する。

袋をかぶせるのは，スペース・キーを押すと，ピロキャンが最後に移動した方向に，袋が５キャラくらいとぶようにする。わさびも同じ。

ペロタンの気絶は，わさびがぶつかったらPERO＝50として，時間がたつと１ずつ減るようにして，０でないときはペロタンを気絶させておく。

「影のBLACK BOX」コーナーでは，みなさんからのゲーム・アイデアを，お待ちしています。

原稿用紙に，ゲームの説明と，登場キャラクタのイラストを書いて，下記までお送りください。

〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社「マイコンBASICマガジン」B．B係

カシオMSXパソコン第2弾「PV-16」

現在ＭＳＸパソコンは，学習・ゲーム・音楽・ワープロ・データ処理など，いろいろな分野で利用されてきています。ユーザー層もひろがりをみせ，まさに小学校低学年からおじいさんまでといったぐあいです。

昨年10月に８ＫバイトのＭＳＸ「ＰＶ－７」を発売し，その低価格性でパソコン・ユーザーの幅をひろげたカシオから，16Ｋバイトの「ＰＶ－16」がでました。カセットインターフェース内蔵で，64Ｋバイトまで拡張可能。もちろん，「ＰＶ－７」の周辺機器はすべて使用できます。価格は，29,800円。

同時に，16色のカラー印字が可能なグラフィック・プリンタ「ＣＰ－７」(39,800円)や，クイック・ディスク「ＱＤ－７」(34,800円) などの周辺機器も発売になります。資料請求先：〒160 東京都新宿区西新宿2-6 住友ビル　カシオ計算機(株)営業本部「マイコンＢＡＳＩＣ」係まで


◀カシオ「ＰＶ－16」(中央)，カラーグラフィックプリンタ「ＣＰ－７」(左)，クイックディスク「ＱＤ－７」(右)

よりコンパクトに　コニカから3.5インチ・マイクロFD

パソコンの小型化が進むにつれ，メディアのコンパクト化にもめざましいものがあります。フロッピ・ディスクも，８インチから５インチへ，そして3.5インチ，クイック・ディスクへと，開発が進められています。

ビデオテープの開発で定評のある小西六写真工業（コニカ）から今回発売された3.5インチ・マイクロＦＤは４タイプ。１Ｄから２ＤＤまでそろっています。

価格は，11,500円から17,500円（各１箱10枚入り）です。

資料請求先：〒160 東京都新宿区西新宿1-26-2 新宿野村ビル　小西六写真工業（株）「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係



▲コニカの3.5インチ・マイクロＦＤ

パナソフトMSX用「サッカー」&「ラグビー」



◀パナソフト ＭＳＸ用「ラグビー」

松下電器パナソフトセンターから，ＭＳＸ用「サッカー」と「ラグビー」が発売になりました。

パスやキックなどの操作がしやすいプログラミングがされていて，本物のゲームのように熱中できるというのが，このスポーツシリーズのセールス・ポイント。８Ｋバイト以上のＭＳＸで使用できます(ジョイ・スティック使用可)。

問い合わせ先：〒106 東京都港区六本木7-14-7 子安ビル４Ｆ　パナソフトセンター「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係

で・ば・ぐ

★６月号126ページぴゅう太用「Let's窓ふき」で，プログラム・リストの24行をつぎのようにてい正してください。

24　モシ　[J]<>７ナラバ……

また，第３図アニメの描きかたで，([Z])となっているのは，([2])のあやまりでした。おわびして，てい正いたします。

編：ぴゅう太ユーザーのみなさん，本当にごめんなさい!!

★　★

アキハバラHPC店会のフェア開催！



▲なにかありそうなHPCフェア

電化製品が安いので有名な東京・秋葉原の電気屋さんのグループ「ＨＰＣ店会」（九十九電機，トヨムラ，ラオックスなど10店）では，「ＨＰＣビッグプレゼントフェア」を実施します。対象商品は，ハム，パーソナル無線，パソコン関連機器。ヤエス，トリオ，マランツなど有力メーカー50社のおもしろ商品が，１日１回ずつオークションで競売されます。

ほかにも，ＦＯＸハンティングやパソコン・ゲーム大会など，アトラクションも盛りだくさん。豪華商品も用意されているとのことです。

開催日：７月20日(土)～21日(日)
会　場：秋葉原・大同毛織ビル９Ｆ大会議場

各種競技への参加希望，お問い合わせは，秋葉原ＨＰＣ店会事務局（九十九電機 ☎03－251－0531 担当：馬原）まで

DEMPAマイコンソフト　オリジナルペーパーバッグ

パックマンのプリントがゆかいなペーパーバッグ(50×42cm)を，限定販売いたします。価格は150円です。

お求めは，巻末のDEMPAマイコンソフト取扱店へ。通信販売をご希望のかたは，送料 240円を加え，現金書留で電波新聞社出版販売部へ※



▶マイコンショーでも大人気でした

✲プレゼント・コーナー✲

ゲームセンターの臨場感が楽しめるジョイ・スティック「ＰＡＳＯＫＯ－1000」の三和電子から，ベーマガ読者に特別プレゼント!!

特製カセットボックス(５名)，


▶PASOKO-1000


◀特製ペア・キーホルダー

ペア・キーホルダー(10名)，ＰＡＳＯＫＯ－1000(３名)が当たります。ハガキに，１) 持っている（持っていない人は欲しい)パソコン名，２) 欲しい周辺機器と，年令を明記して，〒173 東京都板橋区中丸町58-5 三和電子(株) ＢＭ⑦プレゼント係まで。しめ切りは，６月10日。

★５月号プレゼントの「ケンリツのテレコン台」は，千葉県船橋市・俵山金吾様が当選しました。たくさんのご応募ありがとうございました。

BASIC MAGAZINE あくせすroom

PROGRAMMER OF THE MONTH

編：Dr.どうしたんですか？ 腕を組んで考えこんだりして…。

Dr.D：うむ，ランダム・コーナーで森くんがいってたことを思いだしてな。

影：ぐはははは一！ 思いだし笑い。なんてね。えっ？ お呼びじゃない。失礼しました。Dr.続けてください。

Dr.D：影くんも考えたことがあるかな？ まず，今回の掲載プログラムを見てごらんなさい。今回だけじゃないが，最近，似かよった内容のゲームが多くないだろうか。

編：そういわれると，そうですね。独自のアイデアに少し欠けているみたいですね。プログラムのテクニックだけを身につければいいというもんじゃないですよね。

Dr.D：そのとおりだ。森くんのいうようにすなおな気持ちでゲームを作ってほしいな。独創的なゲームを待っとるぞ。

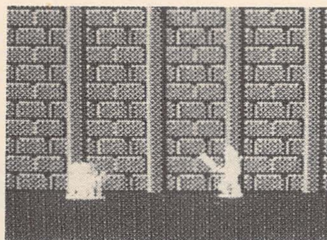
編：みなさん，よくわかりましたか？ ところでDr.，今月の優秀作を選ばなくっちゃいけないんですけど…。

Dr.D：おー，そうだった。さっき，わしがいったことを含めて，今回は，出口幸宏くんのＭ５用「ＤＥＩＴＹ」に決定だ。

編：おっ！ 復活のＭ５ですね。

Dr.D：マシン語を使って背景画面を横スクロールさせたり，キャラクタを移動させたりといったテクニックもさることながら，ストーリー性があり，りんじょう感あふれたゲームだぞ。

編：いかにも，自分が勇敢な兵士になった気分で，相手やおおかみ，こうもりをやっつけるのが，またいいですね。効果音も最高でしたよ。



《写真》DEITYの実行画面

明日のSTAR PROGRAMMER紹介

——今月はいまいちでした。次号ガンバッテネ!!——

プロレスゲーム	東京都世田谷区	神島謙二君
Daiya	茨城県勝田市	北斗聖挙君
ＰＡＣＭＡＮＪＲ	福岡県八女市	山口裕紹君
ＭＩＳＳＩＬＥ	愛知県名古屋市	平子貴章君
ＳＰＡＣＥ ＴＲＡＮＳＰＯＴＥＲ	岐阜市	ふった君
カベがオチル	兵庫県宝塚市	金子研一君
水泳ＧＡＭＥ	大阪市	畠平敬介君
ＧＡＤＡＭ	滋賀県愛知郡	丸橋　晃君
ＢＯＴＴＯＭ ＧＡＭＥ	大阪府豊中市	平野伸和君
パソコンピアノ	大阪府摂津市	八尋　潤君
ＭＹ ＣＡＲ	北海道札幌市	川股　恵君
SUPER ENGLISH MACHINE	大阪市	原　邦夫君
フルスロットルライダー	埼玉県北足立郡	西脇　誠君
宇宙人をやっつけろ	岩手県水沢市	渡辺喜久君
Tiny Fan Fun	神奈川県横浜市	相田裕一君
ＦＬＡＫＵＮ	静岡市	Ｔ・Ｎ君
WAVE ATTACK	神奈川県横浜市	NIGHT RANGER君
イエローサブマリン	茨城県鹿島郡	草野文雄君
ＪＵＭＰ ＆ ＪＵＭＰ	北海道紋別市	蝦名浩明君
はなさかおばさんゲーム	福岡県柳川市	山田正信君

投稿ありがとうコーナー

☆60年４月中にプログラムを送ってくれた人たちです☆

森本茂樹／ＥＬＡＫＵＮ／田住一茂／山岸勝／伊瀬賢啓／斉藤和義／古村由幸／藤野宏彦／水谷浩行／山田正信／島田栄三／矢野光一／才田隆志／具倫能人／渡辺　渉／藤居　学／吉本順一／西出英樹／田口敢／野呂田章宏／小谷昭博／清水晴彦／宮川　聡／斉藤貴輝／今枝清二／青柳　博／佐々木章二／松田泰守／水口文哉／植田浩光／山田純司／石月猫治田／山田政尚／金子善和／朽木雅綱／青山　憲／三村英廉／一野瀬昌則／永島　純／中井俊樹／馬場敏男／小原孝士／本城哲浩／東山卓也／荻原正道／佐野修也／ＰＣ－8001／大久保　篤／成田時也／相田裕一／石田重治／小山智之／高岡義晴／前島和博／篠宮　誠／ゴンベン／小川真太郎／金子　基／竹内真治／星　英樹／三浦　了／岩崎晶護／新村裕司／篠田栄二／宮崎智博／上野伸幸／熊谷剛／和田吉樹／ＭＡＲＳ／佐野博孝／花岡史／Y.Y／NOISEMAN／岡本　稔／古賀豊寿／田中　学／米田　宏／Mr.ＪＲ／山本浩之／津田雅史／中村　豊／岩垂邦彦／ゆうかり虫／かっぱ／斉藤　寛／渡辺智久／高浜芳則／加藤正仁／友部夕起夫／和田洋征／石山佐市／山手圭一郎／わすれた！／井方辰彦／水沢英男／栗田豊久／織田雅人／志垣維康／石原況二／小倉昌晃／新田宗土／庄司　賢／大坪信彦／亦野一郎／ＶＯＵ／永留幸治／中田互洋／水上秀樹／我如古達志／高木功次／田住一茂／斉藤康之／下田　聡／金森　崇／池田祐一／福富　幹／安倍吉俊／つるつる／萩原基任／ブー君／岩佐陽一／渡辺　久／柏井忠大／久村賢幸／低気圧／曽谷修二／小滝　玲／山野井政信／堀江一敬／松浦静治／井上壮史／磯和啓一／川上　理／熊谷　聡／田辺秀司郎／とますにこらす／こばやしなおき／柳谷英司／すしマン／相馬智彦／柏木誠／竹本和彦／倉内　章／ウイングマン／河原　章／早川民夫／石田貴志／小山美秀／橘田武治／松田勝己／郷西理明／平林拓也／狩野賢一郎／佐藤哲也／Mr.ＭＬ／蓮沼　勝／新明謙二／岡本康之／プログラム／高橋義雄／杉本晴光／丸橋　晃／森田祐一／祐司君／筒井康隆／中山和夫／望月信宏／ナウシカ／新田不利／ないの＆ないの／拓植延路／志村淳一／水石雄二／高田清一／諏訪　進／M.くろだ／前大道浩之／原田進一／広富健一／ＪＣＩＫ－38／こえびたくのり／Mr.ＯＫＡＢＯＯ／藤村　和／前田孝信／佐々木謙吾

※全員紹介しきれなくてゴメンなさい！
他にもたくさんの方々からの応募がありました。どうもありがとう！

ソフトの宝庫

マイコンBASICマガジン バックナンバー 掲載機種別早見表

「○○のプログラムは何月号から載っているんですか?」こんな問い合わせが編集部にはたくさんきます。たしかに、せっかくバックナンバーを手に入れても、お目あてのプログラムがなくてはがっかりですね。この早見表なら、毎号の掲載機種も特集の内容も一目でばっちり!! わかります。影:へえ~っ、ベーマガってこんなに成長したんだね!! 定価は83年10月号までが1冊 300円、83年11月号からは350円となっています。

	'83								'84										'85					
	4	5	6	7	8	9	10	11	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6
APPLEII/IIe		★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★				★	
BMJr./LII2	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
BMLIII/MK5	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
コモドール64	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
FM-7/77	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
FP-1000/1100	★			★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
RX-78		★	★			★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
JR-100	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
JR-200	★			★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
MSX		★	★					★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
M5	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
MAX MACHINE	★			★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
MULTI8		★	★		★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
MZ-K/1200/700/(1500)	★	★	★		★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
MZ-80B/2000	★			★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
MZ-2200				★			★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
MZ-5500		★	★	★				★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
PASOPIA(T)/5	★				★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
PASPOIA 7		★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
PC-6001	★			★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
PC-6001mkII/6601		★	★	★		★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
PC-8001	★			★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
PC-8001mkII		★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
PC-8801/mkII	★		★		★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
PC-9801/E/F		★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
ぴゅう太	★			★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
SC-3000		★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
SMC-70/777	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
VIC-1001	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
X1/C/D/(ターボ)	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
ZX-81	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★					
HC-20				★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★						
JR-800	★			★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
PC-8201	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
FX-702P	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
PASOPIA mini	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★						
PB-100	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
PC-1211	★	★	★	★	★	★	★	★	★															
PC-1245/51										★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
PC-1500	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
PC-2001	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
ファミリーコンピュータ/C1														★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
S 1															★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
IBM JX																			★	★	★	★	★	★
	移植テク⑨メモリ・マップってなんだろう?	移植テク⑩ダンプ・リストってなんだ?	移植テク⑪パソコン・サウンド研究	移植テク⑫保存版!!BASIC方言辞典	移植テク⑬保存版!!BASIC方言辞典パートII	移植テク⑭エラーメッセージでバグ退治	移植テク⑮フロッピーなんて怖くない	移植テク⑯フロッピーなんて怖くないパートII	移植テク⑳山崎宏文「グラフィック万才」/デゼニランド大解せき!	移植テク㉑Dr.Dのマシン語寺子屋/BIGプロレスリング解せき	移植テク㉒Dr.Dのマシン語寺子屋II/スーパーゼビウス紹介!	移植テク㉓丹治佐一「グラフィック万才!パートII」/ギャプラス・DIG DUG紹介	移植テク㉔ゲームの作りかた教えます/惑星メフィス解せき!	移植テク㉕Dr.Dのマシン語寺子屋III/サラダの国のトマト姫解せき	移植テク㉖デバグ完全マスター/ドルアーガの塔・サンダーストーム解せき	移植テク㉗画面設定マスター/パックランド・ロードランナー解せき	移植テク㉘UFOゲームの作り方/パックランド㊙テク/サザンクロス解せき	移植テク㉙モニタコマンドの使いかた/サザンクロス解せき/グロブダ紹介	移植テク㉚ゲームのキャラクタアニメ/新竹取物語解せき	移植テク㉛追いかけゲームの作りかた/ドルアーガの塔全面解せき	移植テク㉜ゲームのスコア性/トリップ別パックランド攻略法・英雄伝説サーガ	移植テク㉝エラー・メッセージ解説/ロードランナーII・ドラゴンバスター・暗黒星雲解せき	移植テク㉞ナイコンクラブ物語/ロードランナーII・ピットフォールII・はありいふおっくす解せき	移植テク㉟コックピット・ゲームの作りかた/Dig DugII・タイムトンネル解せき

★バックナンバーの入手方法

①書店への注文

これが一番安上がりです。お近くの書店へ行き、買いたいバックナンバーを注文すれば、2週間くらいで取寄せてもらうことができます。必要なのは本代だけですみますよ。

②通信販売

電波新聞社の出版販売部へ送金して注文する方法です。この場合は、送料がかかります。1冊70円、2冊120円、3冊350円、4冊400円となっています。

送金方法は現金書留や本誌の中にとじ込まれている振替用紙を利用してください。振替を利用すると、送金手数料は不要になります。

ご注意:バックナンバーは、在庫に限りがありますので、お早目にご注文ください。

全国 マイコンソフト取扱店一覧

北海道

★電波新聞社・札幌支局：札幌市中央区大通西17－2 ☎011-641-5591
★九十九電機札幌店：札幌市中央区南2条西3丁目 札信ビル ☎011-241-2299
★ＹＥＳそうご電器：札幌市中央区南2条西3丁目 ☎011-214-2811
★そうご電器旭川店：旭川市4条7丁目 ☎0166-26-2251
★そうご電器苫小牧店：苫小牧市王子町3丁目1－14 ☎0144-35-2151
★そえご電器サンピアザ店：札幌市白石区厚別町下野幌493－20 ☎011-892-6081
★そうご電器ニューチカ店：札幌市中央区大通西3丁目 北洋ビル ☎011-214-2851
★パソコンランド帯広：帯広市西2条南1丁目19 ☎0155-24-4648
★金市館パソコンランド：札幌市中央区南2条西2丁目 ☎011-221-8221
★メディア旭川：旭川市2条通21丁目右10号 ☎0166-33-3300
★ＯＡ ＳＨＯＰ ＰＡＬ：釧路市星ヶ浦大通1丁目7－1 ☎0154-52-0011
★バイトイン：帯広市西17条南3丁目4 キッスルハイツ ☎0155-35-6781
★つうけんテレコンショップ釧路：釧路市黒金町13丁目1 コスモビル ☎0154-25-1161
★つうけんテレコンショップ北見：北見市北2条東1丁目 大槻ビル ☎0157-61-2611
★メディア札幌：札幌市中央区南2条西3丁目 丸井今井 ☎011-281-1151
★つうけんテレコンショップ帯広：帯広市西2条南9丁目サニーデパート3F ☎0155-23-1161
★ICカプセル：北見市2条西2丁目 サンプラザ ☎0157-23-8444
★名寄ラジオ商会：名寄市大通南6丁目 ☎01654-2-2385
★函館西武：函館市梁川町9-3 ☎0138-55-5511

青森県

★電巧堂チェーン・八戸本店：八戸市長横町17－1 ☎0178-44-4111
★電巧堂チェーンしんまちプラザ：青森市新町2－6－26 ☎0177-23-2356
★電巧堂チェーンサンプラザ：青森市石江字三好143－1 ☎0177-82-7521
★電巧堂チェーンむつ店：むつ市柳町1－2－14 ☎01752-2-4121
★電巧堂チェーン弘前代官町店：弘前市代官町3－1 ☎0172-34-2606
★電巧堂チェーン弘前バイパス店：弘前市城東北4丁目5－5 ☎0172-27-2251
★電巧堂チェーン堅田バイパス店：弘前市堅田字宮川438－1 ☎0172-34-6230
★電巧堂チェーン五所川原店：五所川原市旭町29－1 ☎0173-35-3129
★ビデオ＆パソコンショップモリヤ：むつ市新町11－10 ☎0175-22-7242
★マイコンショップトム：八戸市三日町26 ☎0178-45-5570

岩手県

★電巧堂チェーン・盛岡本店：盛岡市中央通2－11－1 ☎0196-54-2772
★ホビーショップメカーノ：花巻市若葉町1－10－12 ☎0198-22-4183
★テクノハウス・エイトピア：盛岡市館向町3－7 ☎0196-23-4470
★電巧堂チェーン一ノ関店：一ノ関市山目字大槻62 ☎0191-25-2440

秋田県

★緑屋そうご電器：秋田市中通2－7－6 ☎0188-32-1951
★電巧堂チェーン秋田ひろこうじ店：秋田市中通2－4－23 ☎0188-34-3151
★電巧堂チェーン新国道泉店：秋田市保戸野新川向16－2 ☎0188-64-3061
★電子センター秋田：秋田市川尻町字川口境18－3 ☎0188-32-7815
★電巧堂チェーン秋北中央店：大館市御成町2－6－1 ☎0186-49-7161
★電巧堂チェーン大曲サンロード店：大曲市通町3－3 ☎01876-3-5711
★電巧堂チェーン横手バイパス店：横手市安田字越廻39 ☎01823-3-2221
★電巧堂チェーン本荘店：本荘市出戸町字岩淵下46 ☎01842-4-5211

宮城県

★電波新聞社・仙台支局：仙台市一番町1－1－31 ☎0222-27-7211
★電巧堂ＤＡＣ仙台東口店：仙台市東七番町125－24 ☎0222-91-4744
★電巧堂チェーン・仙台本店：仙台市中央2－2－21 ☎0222-47-1141
★庄子デンキ：仙台市長町2－1－39 ☎0222-47-1141
★庄子デンキ・コンピュータ中央：仙台市一番町3－6－5 ☎0222-24-5591
★庄子デンキ・石巻本店：石巻市中央2－12－7 ☎0225-93-1011
★ムーンベース：仙台市通町2－15－8 ☎0222-71-9700

山形県

★電巧堂チェーン山形七日町本店：山形市七日町2－1－6 ☎0236-23-1055
★コンピュータショップ：天童市老野森2－9－4 ☎02365-4-1530
★羽前パーツ：鶴岡市馬場町5－41（荘内病院前） ☎0235-22-1980
★エルタウン庄子デンキ山形本店：山形市七日町2－7－43 ☎0236-42-1222
★新庄ＣＱセンター：新庄市小田島町5－53 ☎02332-3-1586
★ソフトセンター・ハラトク：米沢市中央1－8－23 ☎0238-23-6228

福島県

★オリエンタルパソコンショップ：福島市栄町10－11 コルニエッタヤ ☎0245-21-2101
★エルタウン粉又・駅前店：福島市栄町7－31 ☎0245-21-2011
★郡山西武：郡山市駅前1－16－7 ☎0249-34-6161
★うすい百貨店：郡山市中町13－1 ☎0249-32-0001
★いわきマイコンショップ：いわき市平字立町86 ☎0246-23-0513

茨城県

★カトーデンキ販売：水戸市柳町1－13－20 ☎0292-26-4170
★メディアポート：水戸市白梅4－1－13 ☎0292-21-4920
★マルスズ電気：取手市新町5－17－17 ☎02977-4-1311
★中屋理化学：日立市神峰町4－21－8 ☎0294-23-0555
★ＯＡショップ浦井：水戸市南町3－3－39 ☎0292-27-2695
★丸善無線電気㈱土浦ターミナルビル店：土浦市有明町1－30 ☎0298-22-7601

栃木県

★計測技研：宇都宮市桜3－2－17 太平ビル3Ｆ ☎0286-33-1994
★マイコンプラザビック1：宇都宮市宮町1－14 ☎0286-21-5150
★宇都宮西武：宇都宮市馬場通り2－3－12 ☎0286-35-0111
★小林電気：足利市通り2－2629 ☎0284-21-0131
★ラオックス小山店：小山市城山町3－3－22 ☎0285-23-4652

山梨県

★システムインナカゴミ甲府：甲府市丸の内2－4－20 ☎0552-28-3333
★甲府西武：甲府市丸の内1 ☎0552-32-5111

群馬県

★電波新聞社・関東総局：高崎市高砂町48 ☎0273-26-3206
★民生電気：高崎市問屋町2－4－5 ☎0273-61-4535
★青木電気サービス：高崎市新町80 ☎0273-23-9275
★アサヒ商会：高崎市問屋町2－8－2 ☎0273-63-1111
★パソコンショップマエハラ：太田市本町21－3 ☎0276-25-3410
★あやめ模型：渋川市長塚町1801－1 ☎0279-23-3732
★クリマデンキ：前橋市表町2－10－23 ☎0272-24-0110
★大竹文具店：伊勢崎市本町1－18 ☎0270-25-5550
★ソフトショップラム：前橋市新前橋町17－13 ☎0272-53-7594
★たけのうち電器：沼田市東原新町1820 ☎0278-2-3653
★プログラムバンク：高崎市飯塚町97－1 高義ビル1Ｆ ☎0273-63-1369
★プログラムバンク前橋店：前橋市天川原町8－1 ☎0272-23-7408
★サカキ：高崎市問屋町1－10－26 ☎0273-62-1500
★ＴＥＣＨＮＯ：高崎市連雀町BIBI高崎地階 ☎0273-22-1300
★前橋西武：前橋市本町2 ☎0272-34-1011
★パソコンランド21：前橋市表町1－1－14 ☎0272-23-4462

埼玉県

★ラオックスわらび店：蕨市塚越1－5－6 ☎0484-43-2161
★ラオックス浦和店：浦和市高砂1－12－1 コルソ4Ｆ ☎0488-24-5311
★ラオックス北浦和店：浦和市北浦和5－1 ☎0488-33-8811
★ラオックス小手指店：所沢市小手指町1－43－3 ☎0429-23-1851
★ラオックス大宮店：大宮市錦町630 ☎0486-44-3551
★ラオックス岩槻店：岩槻市東町1－8－11 ☎0487-57-2561
★ラオックス春日部店：春日部市中央1－18－5 ☎0487-54-4171
★ラオックス川口店：川口市栄町3－9－13 ☎0482-56-0011
★ラオックス志木店：志木市本町5－17－5 ☎0484-74-9041
★大宮西武：大宮市宮町1 ☎0486-42-0111
★福岡無線：川越市連雀町3－2 ☎0492-22-0362
★トータス電化：南埼玉郡宮代町学園台1－4－9 ☎04803-4-7721
★大田デンキ：新座市東北2－31－15 ☎0484-73-1511
★コクサイパソコンセンター：上福岡市上福岡1－2－4 ☎0492-66-5591
★マイコンランド浦和：浦和市高砂2－8－10 仲銀座共同ビル ☎0488-22-3791
★トヨムラ大宮店：大宮市宮原町3－515－2 ☎0486-52-1831
★パソコンショップカーク：熊谷市弥生町2－47 ☎0485-25-4432
★マツモト電器東松山店：東松山市箭弓町1－5－15 ☎0493-23-1397
★兼立電工：大里郡江南村押切2632－1 ☎0485-36-1155

千葉県

★ユニフ中村屋柏本店：柏市柏3－1－1 ☎0471-67-3333
★家電のササキ：鴨川市横渚292 ☎04709-2-1323
★船橋東武：船橋市本町7 ☎0474-25-2211
★船橋西武：船橋市本町1 ☎0474-25-0111
★ムーミン船橋ららぽーと店：船橋市浜町2－1－1 ららぽーと内 ☎0474-33-3711
★タニカツ電機販売：流山市江戸川台東2－7 ☎0471-54-1111
★サンユー：館山市稲162 ☎0470-23-1276
★ラオックス市原店：市原市五井町2343－1 ☎0436-21-5331
★ラオックス稲毛店：千葉市小仲台2－8－17 ☎0472-53-2136
★ラオックス千葉店：千葉市新千葉1－1－1 ☎0472-27-5318
★ラオックス船橋店：船橋市浜町2－1－1 ☎0474-34-3971

東京都

★Ｊ＆Ｐ渋谷店：渋谷区道玄坂2－28－4 ☎03-496-4141
★Ｊ＆Ｐ町田店：町田市森野1－39－16 ☎0427-23-1313
★Ｊ＆Ｐ八王子店：八王子市旭町1－1 八王子そごう7Ｆ ☎0426-26-4141
★マイコンセンター60：豊島区東池袋1－21－5 ☎03-980-1360
★池袋西武：豊島区南池袋1 ☎03-981-0111
★渋谷西武：渋谷区宇田川町21－1 ☎03-462-0111
★Ａ＆Ｖしらくら：北区上十条2－27－12（十条駅前） ☎03-905-0221
★マイコンセンターＣＯＭ：千代田区神田佐久間町1－8－4 ニュー千代田ビル ☎03-251-8951
★小田急百貨店8Ｆマイコンコーナー：新宿区西新宿1－1－3 ☎03-348-0269
★ラオックス本店：千代田区外神田1－2－9 ☎03-253-7111
★ラオックスサウンドショップ：千代田区外神田1－15－3 ☎03-253-7111
★ラオックス中央店：千代田区外神田1－13－3 ☎03-253-1341
★ラオックスソフトショップ：千代田区外神田1－15－18 ☎03-253-7111

★お近くに取扱店のない方は通信販売をご利用ください。なお，ニデコム，ハドソン，キャリーラボ，データポップ各社のソフトも取扱っております。いずれも代金＋送料（1本240円，ゼビウス・ジョイスティック付は350円）を現金書留で電波新聞社出版販売部までお送りください。

全国マイコンソフト取扱店一覧

★ラオックス新宿店：新宿区新宿3－15－16 ☎03-350-1241
★ラオックス調布店：調布市小島町1－35－15 ☎0424-84-0211
★ラオックス三鷹店：三鷹市野崎198 ☎0422-32-3741
★ラオックス吉祥寺店：武蔵野市吉祥寺本町1－20－3 ☎0422-21-3471
★ラオックス荻窪店：杉並区上荻窪1－19－11 ☎03-398-5100
★ラオックス錦糸町店：墨田区江東橋3－14－5 ☎03-634-2131
★ラオックス蒲田店：大田区西蒲田7－66－3 ☎03-734-5171
★ラオックス小岩店：江戸川区南小岩7－26－17 ☎03-671-1061
★電化プラザセルコ：町田市南成瀬1－3 相高ショッピングセンタ ☎0427-28-7090㈹
★ムラウチ電気：八王子市大和田町5－1－21 ☎0426-42-6211
★㈱ダイナミックオーディオ新橋店：港区新橋2-16-2 ニュー新橋ビル ☎03-503-2611
★九十九電機㈱7号店：千代田区外神田1－9－9 ☎03-253-4199
★東陽電機㈱門前仲町店：江東区富岡1－8－5 ☎03-630-5151
★丸善無線電機㈱本店：千代田区神田佐久間町1－8 ☎03-255-4911
★丸善無線電機㈱立川ターミナルビル店：立川市曙町2－1－1 ☎0425-27-6211
★丸善無線電機㈱立川第1デパート店：立川市曙町2－2－25 ☎0425-27-5316
★ヤマギワテクニカ：千代田区外神田4－3－1 ☎03-253-0121
★ヤマギワソフトショップ：千代田区外神田4－1－1 ☎03-253-2111
★ヤマギワ玉川店：世田谷区玉川3－17－1 玉川高島屋S・C南館5F ☎03-708-1638
★真光無線㈱：千代田区外神田1－15－16 秋葉原ラジオ会館6F ☎03-255-0450
★㈱富士音響マイコンセンターRAM：千代田区外神田1－15－16 秋葉原ラジオ会館7F ☎03-255-7820
★ロケット本店：千代田区神田佐久間町1－14－1 ☎03-257-0606
★ロケット2号店：千代田区外神田1－15－9 ☎03-257-0233
★ロケット3号店：千代田区外神田1－4－6 ☎03-257-0345
★ロケット5号店：千代田区外神田1－13－1 ☎03-255-1531
★ロケット6号店：千代田区外神田4－3－2 ☎03-251-2051
★ミナミ電気：千代田区外神田1－15－2 ☎03-257-0373
★西川無線：千代田区外神田1－16－10 ☎03-253-2713
★シントク電気本店：千代田区外神田1－10－9 ☎03-255-0271
★シントクエコー店：千代田区外神田1－16－9 ☎03-255-0271
★マイコンベース銀座：中央区銀座1－8－21 ☎03-535-3381
★CVAジャスコ葛西店：江戸川区西葛西3－9－19 ☎03-675-5111
★CVAジャスコ秋葉原本店：千代田区外神田4－4－2 ☎03-258-3711
★㈱サンビック：国立市北1－6－6 ☎0425-76-6651
★東急ハンズ渋谷店6A：渋谷区宇田川町12－18 ☎03-476-5461
★東急ハンズ町田店：町田市原町田4－1－17 ☎0427-28-2608
★三光堂文具店：中野区野方6－30－24 ☎03-330-0406
★池袋東武：豊島区西池袋1 ☎03-981-2211
★ダイナミックオーディオ池袋店：豊島区南池袋1-28-2 パルコ5F ☎03-987-3081
★上新電機みたか店：三鷹市野崎100 ☎0422-31-6251

神奈川県

★ビブレ海老名マイコンランド：海老名市国分寺字関免100 ☎0462-32-7777
★横須賀マイコンビデオセンター：横須賀市小矢部2－6－4 ☎0468-53-3398
★トヨムラTmd横浜：横浜市中区松影町1－3－7 ☎045-641-7743
★杉村電機商会：足柄上郡松田町庶子1490 ☎0465-82-4518
★日進㈱本店：横浜市西区南幸2－15－5 ☎045-314-5111
★㈱ニチイ横浜店：横浜市西区南幸2－15－13 ☎045-314-2121
★FLEX小田原：小田原市城山1－4－1 新幹線ビル2F ☎0465-35-5591
★アポロ模型：小田原市曽比1959 ☎0465-36-8192
★OAシステム・ジムドー：藤沢市藤沢541－24 ☎0466-23-8221
★藤沢西武：藤沢市南藤沢3－1 ☎0466-27-0111
★セキグチデンキ：川崎市川崎区駅前本町5－3 ☎044-244-5421
★ニューライフタカハシ：川崎市中原区木月410 ☎044-411-8221
★鎌倉書店：鎌倉市大船1－24－1 ☎0467-46-2619
★マイコンショップアイザワ：横浜市中区大平町1 ☎045-641-4337
★ウエムラオーディオ：小田原市城内2－21 ☎0465-23-3591
★ダイオーあざみ野店：横浜市緑区あざみ野1－7－1 ☎045-901-5462
★ICボックスイノウエ：中郡二宮町中里2－2－15 ☎0463-71-3367
★ラオックス戸塚店：横浜市戸塚区戸塚町3－3970 ☎045-881-3161
★ラオックス厚木2号店：厚木市中町4－16－6 ☎0462-22-2722
★ラオックス大和店：大和市深見西1－2－20 ☎0462-61-2011
★ラオックス横浜伊勢佐木町店：横浜市中区伊勢佐木町1－7 ☎045-261-1251

静岡県

★電波新聞社・静岡支局：静岡市日出町1－2 ☎0542-54-6405
★すみやパソコンアイランド：静岡市七間町7 ☎0542-55-8819
★マルツ電波静岡店：静岡市八幡2－11－9 ☎0542-85-1181
★マルツ電波板屋町店：浜松市板屋町102-12 ☎0534-54-2366
★日経社三島店：三島市一番町20－3 ☎0559-72-1546
★オークラ電化センター：伊東市湯川1－12－12 ☎0557-36-1307
★浅井：富士宮市中央町11－18 ☎0544-26-5201
★ベスト電器エル&エル：静岡市馬渕2－8－1 ☎0542-82-7070
★フューチャーイン浜松：浜松市旭町68－2 ☎0534-54-6633
★システムイン吉野：藤枝市田沼2－12－44 ☎0546-36-0630
★マイコンシステムハウス・ミニマックス：浜松市葵東1－10－21 ☎0534-37-1738
★メルバII：浜松市大蒲町85-11 ☎0534-64-8412
★朋電舎販売センター：焼津市焼津6－12 ☎05462-8-7331
★コンピュータハウス・ザ・ミクロ：三島市栄町11－6 栄ビル1F ☎0559-71-9217
★伊東マイコンソフトセンター：伊東市和田1－7－11 ☎0557-36-8490
★スガヤ無線商会：富士市長通り104－3 ☎0545-61-1417
★マイコンショップクリエイト：袋井市高尾1160－1 ☎05384-2-3755
★浜松西部：浜松市鍛冶町15 ☎0532-53-2111
★静岡西武：静岡市紺屋町6 ☎0542-54-5151
★沼津西武：沼津市大手町3 ☎0559-51-0111
★ライブシティともえ：富士市吉原2－8－1 ☎0545-52-4006

岐阜県

★岐阜マイコンセンター：岐阜市鷹島町8－43 ☎0582-51-6338
★カネダ電気：各務原市蘇原三柿野町2－10 ☎0583-89-2288
★ニシオ電器：中津川市新町5－20 ☎05736-6-4048
★小川無線商会：大垣市宮町2－29 ☎0584-78-7687

新潟県

★電波新聞社・新潟支局：新潟市下所島203 ☎0252-45-2526
★東京石丸電気新潟店：新潟市東大通1－8－32 ☎0252-43-1400
★でんきのアイコー：上越市本町5－4－8 ☎0255-23-4040
★マイコンショップアルファ：上越市本町2－2－25 ☎0255-43-4850
★星光ベーシック：南魚沼郡六日町中央通り124－21 ☎02557-2-2733
★長岡ハムセンター：長岡市柏町1－5－17 松電ボウル1F ☎0258-32-8661
★デンケンジャパン：長岡市平島町字下新田63－17 ☎0258-23-1881
★コンピューターシステム：三条市荒町1－12－30 ☎02563-5-5795
★本所屋商店：加茂市仲町2－3 ☎02565-2-1580
★J&P三共新潟店：新潟市東大通1－3－9 ☎0252-43-6671

長野県

★電波新聞社・松本支局：松本市白坂2－4－21 ☎0263-36-2266
★マイコンショップ諏訪：茅野市塚原1－12－6 ☎0266-73-2900
★マイコンショップパートナー：更埴市屋代2451 ☎02627-2-1817
★アルゴジャパン：上伊那郡辰野町宮所19 ☎02664-2-2022
★シマコーシステム：松本市大手3－2－21 ☎0263-35-1616
★小野電気商会：松本市深志1－2 ☎0263-35-3922
★システム開発：松本市高宮西2－14 ☎0263-27-1903
★マイコンランド上田：上田市中央西1－15－28 ☎0268-24-3515
★イヨ電子：須坂市横町301 ☎02624-8-2399
★上田西武：上田市天神1-5-6 ☎0268-24-7111
★藤野屋：諏訪郡下諏訪町御田町3156－1 ☎0266-28-7454
★ホビーショップ丸信：諏訪市清水1-2-20 ☎0266-52-3287

富山県

★丸の内カラー：富山県星井町3－6－18 ☎0764-22-3100
★無線パーツ㈱：富山市掛尾町297－1 マイコンビル ☎0764-21-6822
★三共新庄店：富山市双代町1－12 ☎0764-42-2131
★三共熊野店：高岡市新成町76－1 ☎0766-25-6003

石川県

★電波新聞社・金沢支局：金沢市鱗町81－1 ☎0762-63-8661
★ニュー金沢店：金沢市中村町10－20 ☎0762-43-7878
★ユニー加賀店：加賀市大聖寺東町1－30 ☎07617-3-1141
★丸の内カラー金沢本店：金沢市増泉1-537-1 ☎0762-41-1085
★パソコンショップロジックハウス：金沢市八日市4－118－2 ☎0762-49-6347
★三共てらじ店：金沢市寺地2－3 ☎0762-47-2524
★小松西武：小松市土居原町9 ☎0761-24-1611

福井県

★マルツ電波：福井市豊島2－7－4 ☎0776-21-2360
★片山電気：福井市中央1－5－3 ☎0776-23-3360
★丸の内カラー福井店：福井市二の宮1-112 ☎0776-27-1563
★コマツパソコンセンター：小松市土居原町186 ☎0761-22-4672

愛知県

★電波新聞社・名古屋支局：名古屋市中区栄3－17－15 ☎052-261-4541
★クリエイトショップロジック：半田市乙川薬師町2－8 ☎0569-21-7675
★カトー無線亀島店：名古屋市中村区井深町17－15 ☎052-452-2421
★カトー無線パーツ：名古屋市中区栄3－32－28 ☎052-262-6471
★トヨムラ名古屋店：名古屋市中区大須3－30－86 ☎052-263-1660
★名古屋Byteショップ：名古屋市中区大須3－30－86 ☎052-263-1629
★J&P：名古屋市中区栄3－4－5 ☎052-261-9201
★CVAジャスコ岡崎店：岡崎市康生通西2－20－2 ☎0564-21-0211
★コンピュータサービスロジック：春日井市鳥居松町2－263 ☎0568-84-2271
★マイコンショップイシバシ：碧南市碧南中央駅2F ☎0566-48-2323
★カトー無線半田店：半田市昭和町2－40 ☎0569-22-7186
★カトー無線江南店：江南市赤童子町桜道23－1 ☎05875-5-6260
★カトー無線東海店：東海市富木島町田面80－1 ☎0560-61-8321
★パソコンショップΣ：名古屋市中区大須3－30－37 ☎052-251-8334
★春日井西武：春日井市六軒屋町字東丘22 ☎0568-84-3131

★マツヤデンキ今池店：名古屋市千種区大久平町1－45 ☎052-733-9191
★マツヤデンキ藤ヶ丘店：名古屋市名東区明ヶ丘126 ☎052-776-4441
★マツヤデンキ春日井店：春日井市瑞穂通6－26 ☎0568-81-7877
★マツヤデンキ中村店：名古屋市中村区豊岡通1－13 ☎053-481-2677
★豊橋西武：豊橋市駅前大通1－43 ☎0532-53-2111

三重県

★マイクロキャビン：四日市市鵜の森1－2－15 ☎0593-51-6482
★CVA四日市：四日市市諏訪栄町6－2 ☎0593-51-1111
★J＆P津店：津市丸の内31－20 ☎0592-26-0111
★J＆P四日市店：四日市市鵜の森2－1－19 ☎0593-54-3366
★河合無線伊勢ホームセンター：伊勢市一之木2－12－4 ☎0596-24-8111
★システムハウスラム：鈴鹿市神戸1－10－1 ☎0593-82-0857

滋賀県

★ソフテック：大津市馬場1－4－20 ☎0775-26-1563
★CBワールド・フジノ：彦根市平田町152－2 ☎0749-24-6561
★ビバ瀬田店：大津市一里山1－3－1 ☎0775-45-7319
★坂口テレビ：大津市大萱1－2－29 ☎0775-43-1212
★西武百貨店関西大津店：大津市におの浜2－3－1 ☎0775-25-0111
★関西エイト：栗太郡栗東町霊仙寺761 ☎0775-52-4703

京都府

★電波新聞社・京都支局：京都市中京区柳馬場御池下ル8－65 ☎075-221-8021
★ベストショップ・レオナ：宇治市小幡御蔵山商店街 ☎0774-32-3003
★豊島電気：京都市伏見区深草直違橋3丁目 ☎075-641-5368
★ユアーズ：京都市中京区西大路御池東 ☎075-801-8331
★AVPシゲミツ：京都市山科区竹鼻竹ノ街道町81 ☎075-591-0035
★システムハウス洛北：京都市左京区花園橋バス停北へ100m ☎075-722-7100
★谷山無線電機3号店：京都市下京区寺町通高辻上ル ☎075-351-2101
★パソコンプラザ二条：京都市中京区二条通寺町東入ル 京都電工内 ☎075-211-7321
★ヒエン堂本店：京都市下京区寺町通綾小路下ル ☎075-361-0371
★マイコンショップWEST：京都市右京区太秦安井1丁田町1 ☎075-801-2293
★イズミヤ京都店：京都市南区九条西山王寺31 ☎075-671-8998
★小野電化亀岡店：亀岡市追分町馬場通り24－6 ☎07712-3-3385
★システムハウス福知山：福知山市北本町90－1 ☎0773-23-8110
★ニノミヤムセン京都店：京都市下京区寺町通四条下ル ☎075-361-9166
★タクト：宇治市小倉町南浦30－114 ☎0774-20-0784
★上新電機京都近鉄店：京都市下京区烏丸通七条下ル 東塩小路町702 ☎075-341-5769
★J＆P京都寺町店：京都市下京区寺町通仏光寺下ル 恵美須之町549 ☎075-341-3571
★上新電機山科店：京都市山科区音羽野田町24－1 ☎075-593-5777
★上新電機大久保店：宇治市広野町西裏90－1 ☎0774-44-0337
★上新電機ながおか店：長岡京市長岡2－1－30 ☎075-922-5413
★上新電機ろくじぞう店：宇治市六地蔵奈良町21－6 ☎0774-32-4011

大阪府

★電波新聞社・大阪本社：大阪市北区中之島3－2－4 ☎06-203-3361(代)
★ニノミヤムセン本店：大阪市浪速区日本橋4－11－4 ☎06-643-2038
★ニノミヤムセン別館：大阪市浪速区日本橋4－12－6 ☎06-633-2038
★ニノミヤムセンエレランド：大阪市浪速区日本橋5－6－19 ☎06-632-2038
★ニノミヤムセンパーツ店：大阪市浪速区日本橋4－19－14 ☎06-643-2039
★ニノミヤムセンELホビー店：大阪市浪速区日本橋5－4－15 ☎06-643-1681
★ニノミヤムセン香里店：寝屋川市香里新町7－3 ☎0720-32-2694
★ニノミヤムセン茨木店：茨木市双葉町8－3 ☎0726-34-1155
★ニノミヤムセン藤井寺店：藤井寺市岡1－1141－1 ☎0729-39-9206
★ニノミヤムセン箕面店：箕面市芝153－9 ☎0727-24-0331
★ニノミヤムセン布施店：東大阪市足代北町2－5 ☎06-781-6865
★中川無線電機中店：大阪市浪速区日本橋4－10－4 ☎06-643-2850
★中川無線電機千里店：豊中市新千里東1－3 千里中央センター専門店 ☎06-832-9516
★中川無線電機小阪店：東大阪市御厨33－1 ☎06-789-9451
★中川無線電機泉北店：堺市竹城台3－22－11 ☎0722-91-3325
★J＆Pテクノランド：大阪市浪速区日本橋5－6－7 ☎06-644-1413
★J＆Pメディアランド：大阪市浪速区日本橋4－57－1 ☎06-644-1613
★J＆Pくずは店：枚方市楠葉並木2－22 ☎0720-56-8181
★J＆P千里中央店：豊中市新千里東町1－3－204 ☎06-834-4141
★J＆Pビジネスランド：大阪市北区梅田1-1-3 大阪駅前第3ビルB2 ☎06-348-1881
★CSK：大阪市北区梅田1－1－3 大阪駅前第3ビルB1 ☎06-345-3351
★せいでん箕面店：箕面市箕面6－1286 ☎0727-22-5127
★システム・ボート和泉：和泉市松尾寺町79－9－11 ☎0725-55-2446
★㈱コム関西支社：大阪市北区梅田 大阪駅前第4ビル25F ☎06-347-1381
★コンピュータランド天満橋店：大阪市北区天満1－3－3 ☎06-352-6743
★カメラのナニワ・リトルナサ：大阪市南区大宝寺仲野町36 ☎06-245-0005
★丸善無線電機㈱：大阪市浪速区日本橋5－9－16 ☎06-641-0110
★フューチャーランド泉佐野：泉佐野市市場町1013 ☎0724-64-3300
★ミドリ電化池田本店：池田市満寿美町2－8 ☎0727-51-4671
★ミドリ電化くずは店：枚方市楠葉並木1－38－5 ☎0720-50-7200
★ミドリ電化淡路店：大阪市東淀川区淡路4－9－16 ☎06-323-5560
★ミドリ電化庄内本店：豊中市庄内東町2－7－11 ☎06-336-1152
★ミドリ電化高槻店：高槻市上本町6－21 ☎0726-76-1135
★ミドリ電化八尾店：八尾市北本町2－15－28 ☎0729-96-8591
★上新電機日本橋1ばん館：大阪市浪速区日本橋5－1－11 ☎06-644-1813
★上新電機日本橋3ばん館：大阪市浪速区日本橋3－7－5 ☎06-644-1713
★上新電機日本橋5ばん館：大阪市浪速区日本橋4－12－4 ☎06-644-1513
★上新電機日本橋もりや館：大阪市浪速区日本橋4－10－1 ☎06-631-0815
★上新電機日本橋7ばん館：大阪市浪速区日本橋4－11－3 ☎06-644-1661
★上新電機京阪京橋店：大阪市都島区東野田町1－5－1 ☎06-353-3186
★上新電機せんばやし店：大阪市旭区千林2－11－24 ☎06-952-3166
★上新電機阪急三番街店：大阪市北区芝田1－1－3 ☎06-372-6912
★上新電機あびこ店：大阪市住吉区苅田5－19－19 ☎06-607-0950
★上新電機ながよし店：大阪市平野区長吉出戸6－14－32 ☎06-790-8401
★上新電機堺東店：堺市北瓦町1－26 ☎0722-22-0950
★上新電機北野田店：堺市丈六174－3 ☎0722-37-7561
★上新電機泉北パンジョ店：堺市茶山台1－3－1 ☎0722-93-7001
★上新電機いずみふちゅう店：泉大津市東豊中町1－6－24 ☎0725-44-5577
★上新電機きしわだ店：岸和田市土生町2415－3 ☎0724-37-1021
★上新電機尾崎店：泉南郡阪南町下出42－1 ☎0724-71-6061
★上新電機松原店：松原市高見里4－5－36 ☎0723-36-7001
★上新電機藤井寺店：藤井寺市岡1－15－12 ☎0729-54-5971
★上新電機金剛店：富田林市寺池台1－9 ☎07212-9-2406
★上新電機八尾店：八尾市北本町1－4－22 ☎0729-98-8660
★上新電機布施店：東大阪市足代北2－61－2 ☎06-781-0174
★上新電機瓢箪山店：東大阪市瓢箪山町3－4 ☎0729-84-6441
★上新電機すみのどう店：大東市赤井3－1－2 ☎0720-75-1055
★上新電機ねやがわ店：寝屋川市緑町4－20 ☎0720-34-1166
★上新電機枚方店：枚方市禁野本町1－16 ☎0720-56-7295
★上新電機いばらき店：茨木市双葉町2－18 ☎0726-32-8741
★上新電機たかつき店：高槻市北園町18－5 ☎0726-85-1991
★上新電機せっつとんだ店：高槻市大畑町24－10 ☎0726-93-7521
★上新電機すいた店：吹田市高浜町4－11 ☎06-381-7321
★上新電機江坂店：吹田市豊津町14－9 ☎06-385-5454
★上新電機庄内店：豊中市庄内西町3－2－9 ☎06-334-3356
★上新電機いけだ店：池田市満寿美町4－3 ☎0727-51-2321
★上新電機はりなかの店：大阪市東住吉区湯里1－2－2 ☎06-703-2211
★上新電機いずみさの店：泉佐野市高松東1－1－11 ☎0724-64-3833
★マツヤデンキ日本橋店：大阪市浪速区日本橋筋3－27 ☎06-631-3045
★マツヤデンキ寝屋川店：寝屋川市緑町3－5 ☎0720-34-5005
★マツヤデンキ枚方店：枚方市禁野本町1－894－4 ☎0720-47-6475
★マツヤデンキ八尾店：八尾市本町7－15－25 ☎0729-91-3901
★マツヤデンキ藤井寺店：藤井寺市岡2-226-4 ☎0729-39-8100
★天勝コンピューター：東大阪市鴻池元町11－1 ☎06-746-1552

奈良県

★上新電機奈良店：奈良市三条町478－1 ☎0742-24-3831
★上新電機がくえん北店：奈良市学園北1－8－10 ☎0742-43-1361
★上新電機がくえん南店：奈良市学園大和町2－110－3 ☎0742-46-1281
★上新電機さいだいじ店：奈良市二条町2－54－3 ☎0742-34-7965
★上新電機しんおおみや店：奈良市法華寺町83－5 ☎0742-35-2611
★上新電機大和郡山店：大和郡山市柳3－32 ☎07435-3-5471
★上新電機八木店：橿原市八木町1－7－3 ☎07442-4-1761
★上新電機たわらもと店：磯城郡田原本町千代574－1 ☎07443-3-4041
★ニノミヤムセン田原本店：磯城郡田原本町千代172－1 ☎07443-3-5811
★上新電機おうじ店：北葛城郡王寺町王寺2－12－12 ☎0745-32-1311
★上新電機大和高田店：大和高田市磯野東町4－1 ☎0745-22-3646

和歌山県

★ニノミヤムセン和歌山店：和歌山市元寺町4－3 ☎0734-32-5121
★ニノミヤムセン和歌山エレホビー店：和歌山市本町4－18 ☎0734-32-5661
★上新電機わかやま店：和歌山市中島368 ☎0734-25-1414

兵庫県

★電波新聞社・神戸支局：神戸市中央区三宮町3－9－15 ☎078-391-5885
★せいでん三宮本店C・SPACE：神戸市中央区三宮町1－5－8 ☎078-391-8171
★せいでん姫路本店C・SPACE：姫路市光源寺前町11 ☎0792-88-1717
★せいでん伊丹本店C・SPACE：伊丹市西台1－4－1 伊丹セントラル ☎0727-73-0551
★せいでん東加古川店C・SPACE：加古川市野口町野口字大仏129－62 ☎0794-25-2011
★せいでん三木店C・SPACE：三木市大村字砂176－1 ☎07948-3-1630
★せいでん明石本店：明石市大明石1－7－4 白菊グランドビル内 ☎078-917-5555
★J＆P姫路店：姫路市東延末町1－1 ☎0792-22-1221

★せいでん加古川店：加古川市加古川町篠原町2－4 ☎0794-21-0551
★マツヤデンキ小林店：宝塚市小林4－7－22 ☎0797-72-0879
★せいでん尼崎店：尼崎市神田北通6－152 ☎ 06-412-4771
★せいでん甲子園店：西宮市甲子園北町2－2 ☎0798-66-2118
★せいでん阪神甲子園店：西宮市甲子園6番町16－13 ☎0798-47-1330
★せいでん西宮本店：西宮市常磐町1－27－101 ☎0798-36-1155
★せいでん西宮北口店：西宮市甲風園1－9－3 ☎0798-64-3232
★せいでん芦屋店：芦屋市大原町9－1 ☎0797-32-1581
★せいでん南芦屋店：芦屋市茶屋之町10－7 ☎0797-32-4000
★せいでん本山店：神戸市東灘区田中町1－7－26－101 ☎078-441-2061
★せいでん御影店：神戸市東灘区御影本町2－16－4 ☎078-821-1285
★せいでん湊川店：神戸市兵庫区東山町4 ニュー湊川ショッピングセンタ ☎078-551-0260
★せいでん土山店：明石市魚住町清水字追越2181 ☎078-942-2632
★せいでん西明石ホームセンター：明石市鳥羽871 ☎078-928-7165
★せいでん広畑店：姫路市広畑区東新町1－23 ☎0792-36-8801
★せいでん北姫路店：姫路市増井新町2－27 ☎0792-24-1781
★せいでん姫路南店：姫路市飾磨区三宅1－19 ☎0792-25-2101
★せいでん今宿店：姫路市東今宿6－1－27 ☎0792-98-1515
★せいでん淡路店：洲本市塩屋1－439－12 ☎07992-2-4453
★せいでん赤穂店：赤穂市加里屋中州2－53－2 ☎07914-5-1552
★せいでん相生店：相生市那波大浜町19 ☎07912-3-1660
★せいでん神戸デパート店：神戸市長田区腕塚町5－5－12 神戸デパート3F ☎078-641-6251
★せいでん板宿店：神戸市須磨区平田町2－3 板宿駅前ビル1F ☎078-731-3141
★せいでん鈴蘭台店：神戸市北区鈴蘭台北町1－14－16 ☎078-591-6001
★せいでん西鈴蘭台店：神戸市北区南五葉1－1－2 ☎078-591-3904
★せいでん三田店：三田市三輪字杉の元704 三田ビル1F ☎07956-3-3771
★せいでん西脇店：西脇市上野字東谷119 ☎07952-3-5401
★せいでん名谷店：神戸市須磨区中落合2－2－3 須磨パティオ3号館 ☎078-791-8171
★せいでん垂水店：神戸市垂水区神田町115－3 ☎078-708-5551
★せいでん舞子店：神戸市垂水区舞子台8－5－26 ☎078-784-1319
★黒田電機：豊岡市千代田町8－18 ☎07962-2-2121
★ニノミヤムセン神戸店：神戸市中央区三宮町1－3－10 ☎078-391-6356
★ニノミヤムセン姫路店：姫路市東郷町字大縄場1452－20 ☎0792-88-2363
★ニノミヤムセン今宿店：姫路市西今宿3－9－3 ☎0792-94-5363
★ミドリマイコンランド西宮：西宮市両度町7－17 ☎0798-64-8810
★ミドリ電化尼崎本店：尼崎市昭和南通7－186 ☎ 06-412-1830
★ミドリ電化塚口本店：尼崎市南塚口町1－1－14 ☎ 06-429-2137
★上新電機にしのみや店：西宮市河原町5－11 ☎0798-71-1171
★上新電機いたみ店：伊丹市昆陽池1－69 ☎0727-77-5101
★上新電機尼崎三和店：尼崎市神田中通6－222 ☎ 06-412-2681

岡山県

★ベストマイコン岡山：岡山市中山下1－10－20 ジョリビル3F ☎0862-23-7107
★コンピュータランド岡山店：岡山市野田屋町1－6－24 ☎0862-23-8303
★システムイン岡山：岡山市田町1－10－1 ☎0862-33-2236
★山陽電器研究所：赤磐郡瀬戸町瀬戸 ☎08695-2-2176

広島県

★電波新聞社・広島支局：広島市中区基町13－7 ☎082-228-5581
★第一産業本店：広島市中区紙屋町2－1－18 ☎082-247-9111
★第一産業各支店
★アーバン電子：広島市中区大手町1－1－22 ☎082-246-0993
★松本無線パーツ：広島市中区銀山町2－6 ☎082-243-4451
★シナプス1：広島市中区八丁堀8－12 今元ビル3F ☎082-228-1230
★井口電機：広島市安芸区瀬野川町中野6289－1 ☎082-892-0239
★尾道電子パーツ：尾道市西御所町8－7 ☎0848-25-4582
★国際マイコンサービス：三原市港町622-30 ☎0848-63-0311
★パソワード：竹原市竹原町北堀1567－5 ☎08642-2-0674
★森田電機商会：高田郡吉田町吉田4丁目1272 ☎08264-2-0127
★府中アベニュー：安芸郡府中町大通2丁目14－13 ☎082-282-6476
★マイコンショップYET：福山市今町2－2 ☎0849-22-2411
★マイコンプラザショウエイ：福山市東深津町2－104－1 ☎0849-24-7122

山口県

★電波新聞社・下関支局：下関市東大和町1－1－7 ☎0832-67-7478
★ベスト電器萩店：萩市土原川島沖田464 ☎08382-5-6600
★三文字屋：光市虹ヶ浜3－4－19 ☎0833-71-0251
★エレパーツニシマル：宇部市上町1－3－2 ☎0336-21-0010
★システムサンワールド：岩国市麻里布3－15－6 ☎0827-23-0333

徳島県

★都電機商会：徳島市寺島本町東2丁目 ☎0886-22-2134
★リビング東和2ばん館：徳島市昭和町4－12 ☎0886-22-9155
★川上電器中央店：鳴門市撫養町小桑島前浜1103 ☎08868-5-2245
★ニイデンキ本店：阿南市富岡町 ☎0884-22-0463

香川県

★電波新聞社・高松支局：高松市亀井市2－1 ☎0878-61-3111
★野田屋電気：高松市丸亀町1－3 ☎0878-51-4545
★宮脇書店：高松市丸亀町4－8 ☎0878-51-3733
★英弘チェン高松店：高松市丸亀町2－14 ☎0878-51-7222
★ミツシマ：善通寺市大通り町461－12 ☎08776-2-2493
★英弘チェン屋島店：高松市屋島西町百石1909－1 ☎0878-41-4131
★チャンネルハウス：高松市天神前4－1 ☎0878-61-0602

愛媛県

★マイコンハウス：松山市港町4－5－11 ☎0899-47-0765
★テジック興安：新居浜市新須賀町2－2－18 ☎0897-34-8286
★デジック：松山市本町6－6－7 ☎0899-24-0914
★英弘チェン千舟店：松山市千舟町5－5－5 ☎0899-41-8751
★英弘チェン八幡浜店：八幡浜市昭和通1208－3 ☎08942-4-3335

高知県

★メルバ高知店：高知市北川添45－3 ☎0888-83-1612
★マイコンショップ・ボーイズ：中村市右山五月町2－16 ☎08803-4-2184

福岡県

★電波新聞社・西部本社：福岡市博多区博多駅前2－13－23 ☎092-431-7411
★デオニー小倉店：北九州市小倉北区馬借町1－6－15 ☎093-551-6339
★小倉パソコン館：北九州市小倉北区魚町2－2－17 ☎093-551-6281
★紀伊国屋書店：福岡市中央区天神1－11－11 ☎092-721-7755
★ICランドマルコス：八女郡広川町新代875 ☎09433-2-3597
★ダイイチサン商事サンパレス本店：大牟田市新栄町14 ☎0944-57-5000
★カホマイコンセンター：福岡市中央区天神2－4－27 ☎092-714-5155
★カホムセンカホパーツセンター小倉店：北九州市小倉北区京町3－6－22 ☎093-551-3688
★カホムセンカホパーツセンター久留米店：久留米市天神町2－44 ☎0942-35-8478
★カホムセンカホパーツセンター大牟田店：大牟田市栄町2－16 ☎0944-52-4367
★デンキのカホ飯塚店B館マイコンフロアー：飯塚市吉原町7－25 ☎09482-2-1588
★デンキのカホ直方駅前店：直方市古町247－1 ☎09492-5-1717
★ベスト電器福岡本店：福岡市中央区天神1－9－28 ☎092-781-7131
★ベスト電器西新店：福岡市早良区西新4－8－24 ☎092-843-4011
★ベストマイコン久留米：久留米市東町字三角 ☎0942-34-2944
★MY・パソコンショップ五条：太宰府市大字太宰府249－1 ☎092-293-3434
★そごうELEHOBBYマイコンセンター：北九州市八幡西区黒崎1－1－1 ☎093-641-7080
★岩田屋：福岡市中央区天神2－11－1 ☎092-721-1111
★ナンバーワン寿屋久留米店：久留米市六ッ門7－1 ☎0942-39-4701
★日本ビデコン：福岡市博多区博多駅南3－2－6 ☎092-474-0027

佐賀県

★ナンバーワン寿屋佐賀駅前店：佐賀市駅南本町6－4 ☎0952-23-4101
★コンピュータショップITC：唐津市呉服町1799－1 ☎09557-4-1588
★ベスト電器佐賀店：佐賀市松原1－2－22 ☎0952-24-7205

長崎県

★カホムセンカホパーツセンター長崎店：長崎市油屋町2－40 ☎0958-21-1079
★ベスト電器長崎新地店：長崎市新地町1－1 ☎0958-28-1333
★ベスト電器浜の町店：長崎市浜の町3－17 ☎0958-21-0690
★ダイイチ浜電気：長崎市浜町2－32 ☎0958-26-4151

熊本県

★電波新聞社・熊本支局：熊本市小山町503－2 ☎096-380-7500
★マツフジ：熊本市下通1－9－1 ☎096-354-9111
★ベスト電器銀座通店：熊本市下通1－9－4 ☎096-355-1351
★熊本市城屋パレックス：熊本市下通1－3－10 ☎096-325-3111
★寿屋本荘店：熊本市本荘店3－3－3 ☎096-372-5412

大分県

★トキハマイコンコーナー：大分市府内町2－1－4 ☎0975-38-1111
★パソコンショップRAM：大分市中央町2－6－26 ☎0975-32-3929
★デンキのカホ日田店：日田市中央1－3－12 ☎09732-3-6094
★パソコンハウストム：別府市南立石1区2組 ☎0977-26-0855
★ベスト電器大分パソコン館：大分市中央町2－3－10 ☎0975-32-9396

鹿児島県

★電波新聞社・鹿児島支局：鹿児島市新屋敷町16－201 ☎0992-26-3630
★山形屋：鹿児島市金生町1－1 ☎0992-24-6111
★千年堂：鹿児島市中町9－1 ☎0992-22-1600
★マイコンランド鹿児島：鹿児島市新屋敷町26－1 ☎0992-25-7733
★パソコン明昭堂：鹿児島市西千石町11－19 ☎0992-25-2020
★ベスト電器パソコン館：鹿児島市加治屋町1－38 ☎0992-23-2081
★システムイン鹿児島：鹿児島市加治屋町1－1 ☎0992-23-8366
★マイコンランド川内：川内市本町19－11 ☎0996-25-1133

宮崎県

★宮崎寿屋百貨店：宮崎市橘通東4－8－1 ☎0985-27-4111
★ナンバーワン寿屋電器都城店：都城市中町14－20 ☎0986-22-1258

沖縄県

★沖縄電子：宜野湾市大山1531－1 ☎09889-8-2358
★パソコンショップオオヤマ：那覇市長田2－12－15 ☎0988-53-0710
★コンピュータ沖縄：沖縄市照屋1－5－13 ☎0989-38-6458
★マイコンショップロム：那覇市首里末吉町2－239－4 ☎0988-86-6829
★沖縄コンピューターサービス：島尻郡南風原町兼城587－2 ☎0988-89-3931

東映オリジナル
特選システム

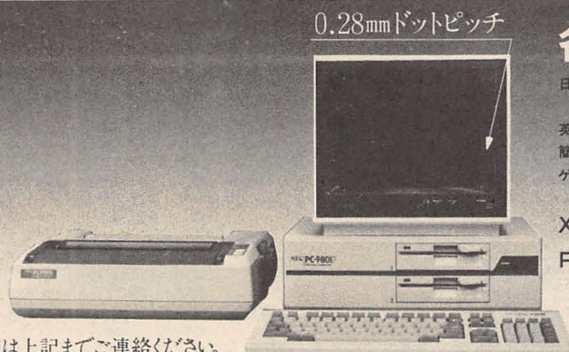
TOEI Toei Electronics Co., Ltd.

30周年記念特別セール!!

安さ・サービス・丁寧……………………………………秋葉原の東映無線

通信販売クレジット 大歓迎!!

03-253-0987
03-251-1014



各社ソフト勢揃い!

日本語ワープロ:「松」「桐」「J WORD」「ユーカラ」他
英文ワープロ:「ワードスター」他
簡易ビジネスソフト:「カルクスター」他
ゲームソフト:「ロードランナー」「ロードデータ」他

X1 turbo 好評販売中!!
PC-8801mkII/30 新品限定特価販売中!!

今回掲載のシステムはほんの一例です。詳細は上記までご連絡ください。

東映カラー/グリーンCRTディスプレイ

サイズ	型名	標準価格	表示色	スペック
9"	KH-90	¥27,800	グリーン	2,000文字表示 ノングレアハイコントラストCRT
12"	KH-12G	¥28,800	グリーン	2,000文字表示 ノングレアハイコントラストCRT
	FTC-1208	¥129,800	カラー	0.28㎜ドットピッチ 4,050文字表示 16/8色
14"	FTC-1460	¥128,000	カラー	0.31㎜ドットピッチ 4,050/2,000文字表示 16/8色
	FTC-1455H	¥138,800	カラー	0.31㎜ドットピッチ 4,050文字表示 16/8色

Ⓐ 日立 MB-S1/10 +(ナショナル)TH14-N28G(パソコンTV)+カラーケーブル+(サンヨー)MR-33DR(頭出し機構付、高速データレコーダ)………¥267,400➡ 41% OFF ¥159,800

Ⓑ 富士通 FM-NEW7 +(ナショナル)TH14-N28G(パソコンTV)+カラーケーブル+(サンヨー)MR-33DR(頭出し機構付、高速データレコーダ)………¥239,200➡ 44% OFF ¥135,800

Ⓒ NEC PC-8801mkII/30 +(ナショナル)TH14-N28G(200ライン、パソコンTV)+カラーケーブル+ディスケット10枚………¥417,600➡ 45% OFF ¥233,800

Ⓓ NEC PC-8001mkIISR +(ナショナル)TX-12M2(12"カラーディスプレイ)+カラーケーブル+(ナショナル)RQ-8100(データレコーダ)………¥222,600➡ 45% OFF ¥123,800

FM-NEW7 FM-77シリーズ

Ⓐ FM-NEW7+TX-12M2(ナショナル、12"、0.42㎜ドットピッチ、カラーディスプレイ)+カラーケーブル+MB27611(ミニフロッピーディスク)+MB22407(ミニFD IFカード)+ディスケット10枚………¥360,200➡ 37% OFF ¥229,800

Ⓑ FM-77L4+TH14-N28G(200ライン、パソコンTV)+ディスケット(3.5")10枚………¥376,300➡ 29% OFF ¥270,800

Ⓒ FM-77L4+TX-12M2(ナショナル、12"、0.42㎜ドットピッチ、200ライン、カラーディスプレイ)+M-1009(ドットプリンター)+プリンターケーブル+ディスケット(3.5")10枚+プリンター用紙(10×11)1,000枚………¥410,900➡ 25% OFF ¥311,800

Ⓓ FM-77L4+FTC-1208+ディスケット(3.5")10枚………¥381,300➡ 24% OFF ¥289,800

FM-11シリーズ FM-16βシリーズ

Ⓐ FM-11AD2⁺+FTC-1208+ディスケット(2HD)10枚………¥476,800➡ 24% OFF ¥366,800

Ⓑ FM-11AD2⁺+FTC-1455H+MB27411(漢字プリンター)+ディスケット(2HD)10枚+プリンター用紙(10×11)1,000枚………¥686,800➡ 24% OFF ¥528,800

Ⓒ FM-16βFD+MB27110(キーボード)+FTC-1455H+MB27410A(漢字プリンター)+ディスケット(2HD)10枚+プリンター用紙(15×11)500枚………¥902,800➡ 25% OFF ¥685,800

PC-8801mkIIシリーズ PC-8001mkIISR PC-8801mkIISRシリーズ

Ⓐ PC-8001mkIISR+KH-90+RQ-8100(データレコーダ)+RFモジュレター(サービス)………¥148,800➡ 33% OFF ¥ 99,800

Ⓑ PC-8801mkIISR/10+TX-12M2(ナショナル、12"、0.42㎜ドットピッチ、200ライン、カラーディスプレイ)+カラーケーブル+MR-33DR(頭出し機構付、高速データレコーダ)…¥282,400➡ 30% OFF ¥199,800

Ⓒ PC-8801mkIISR/10+TH14-N28G(200ライン、パソコンTV)+カラーケーブル+MR-33DR(頭出し機構付、高速データレコーダ)………¥307,400➡ 34% OFF ¥205,800

Ⓓ PC-8801mkIISR/20+TH-14-N28G(200ライン、パソコンTV)+カラーケーブル+ディスケット10枚………¥355,600➡ 33% OFF ¥241,800

Ⓔ PC-8801mkIISR/30+PC-TV351+ディスケット10枚………¥403,800➡ 22% OFF ¥318,800

Ⓕ PC-8801mkIISR/30+FTC-1208+カラーケーブル+SP-80(ドットプリンター)+プリンターケーブル+ROMカートリッジ+ディスケット10枚+プリンター用紙(10×11)1,000枚………¥478,900➡ 26% OFF ¥358,800

Ⓖ PC-8801mkIISR/30+PC-KD851+PC-PR101(漢字プリンター)+ディスケット10枚+プリンター用紙(10×11)1,000枚………¥673,000➡ 24% OFF ¥517,800

★Ⓗ PC-8801mkII/30+FTC-1455H+カラーケーブル+GP-550M(漢字プリンター)+プリンターケーブル+JET-8801A(ワープロ)+ディスケット10枚+プリンター用紙(10×11)1,000枚………¥567,700➡ 42% OFF ¥333,800

PC-9801シリーズ

Ⓐ PC-9801E+FTC-1455H+カラーケーブル+PFD-8E(標準フロッピーディスク)+標準FD IFカード+UP-130K(漢字プリンター)+256kRAMカード+ディスケット(8" 2D)10枚+プリンター用紙(15×11)500枚………¥967,600➡ 28% OFF ¥699,800

Ⓑ PC-9801F2+FTC-1208+カラーケーブル+NM-9300S(漢字プリンター)+ディスケット(2DD)10枚+プリンター用紙(10×11)1,000枚………¥807,600➡ 26% OFF ¥604,800

Ⓒ PC-9801F2+FTC-1208+カラーケーブル+UP-130K(漢字プリンター)+ディスケット(2DD)10枚+プリンター用紙(15×11)500枚………¥851,600➡ 30% OFF ¥599,800

Ⓓ PC-9801F2+FTC-1455H+カラーケーブル+PC-PR201(漢字プリンター)+ディスケット(2DD)10枚+プリンター用紙(15×11)500枚………¥860,600➡ 25% OFF ¥653,800

Ⓔ PC-9801M2+FTC-1208+カラーケーブル+PC-PR101(漢字プリンター)+ディスケット(2HD)10枚+プリンター用紙(10×11)1,000枚………¥809,600➡ 26% OFF ¥606,800

Ⓕ PC-9801M2+FTC-1455H+カラーケーブル+UP-130K(漢字プリンター)+ディスケット(2HD)10枚+プリンター用紙(15×11)500枚………¥877,100➡ 28% OFF ¥639,800

MB-S1シリーズ

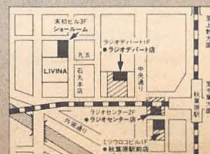
Ⓐ MB-S1/30+C14-2190A(日立、14"カラーディスプレイ)+MP-1050(ドットプリンター)+ディスケット(2HD)10枚+プリンター用紙(15×11)500枚………¥578,000➡ 46% OFF ¥313,800

Ⓑ MB-S1/40+C14-2190A(日立、14"カラーディスプレイ)+MP-1050(ドットプリンター)+ビジネスパック(ワープロ、BMカルク、64kRAM)+ディスケット(2HD)10枚+プリンター用紙(15×11)500枚……¥727,500➡ 40% OFF ¥439,800



東映無線株式会社

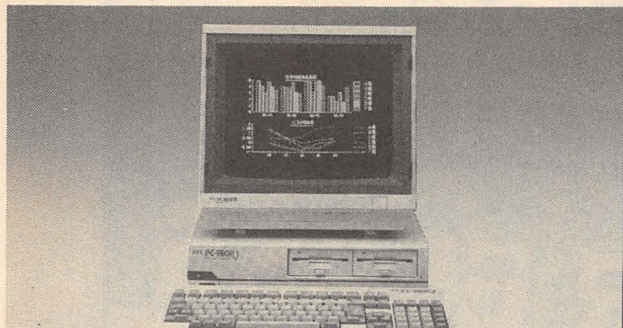
ラジオセンター店	東京都千代田区外神田1-14-2 ラジオセンター	〒101	☎(253)0987 (251)2763	木曜定休日
ラジオデパート店	東京都千代田区外神田1-10-11 ラジオデパート	〒101	☎(251)1014(代)	火曜定休日
ショールーム	東京都千代田区外神田1-5-8 末初ビル	〒101	☎(253)9896(代)	無休
秋葉原駅前店	東京都千代田区外神田1-15-6 ミツウロコビル	〒101	☎(253)5741(代)	無休(オーディオ・ビデオ専門店)



ワールド イン アオヤマ

買い替えませんか。ぱそこん

PC-9801U2



16ビットパソコンの最高スピードを誇るCPU

PC—9801U2 ……………………¥298,000

¥6,450×48 ボなし 頭なし
¥5,440×60 ボなし 頭なし

お得な高額下取り制度

代金は商品を確かめてからお支払下さい。配達日はもとより時間も指定出来ます

下取り機種	購入機種	下取り差額	24回均等払い	36回均等払い
NEC PC6001シリーズ⇨最新機種				
PC6001/II	→ PC8801	(中古)= 65,000	3,350	2,420
PC6001/II	→ PC8801/II-10	(中古)= 78,000	4,000	3,300
PC6001/II	→ FM-NEW7	(新品)= 58,000	2,990	2,160
PC6001/II	→ mz1500	(新品)= 47,000	2,420	1,750
PC6001/II	→ PC6001/II SR	(新品)= 47,000	2,420	1,750
PC6001/II	→ X-1cs	(中古)= 97,000	4,990	3,600
NEC PC8001シリーズ⇨最新機種				
PC8001	→ PC8801	(中古)= 71,000	3,650	2,970
PC8001/II	→ PC880 1	(中古)= 65,000	3,350	2,420
PC8001/II	→ PC8001 SR	(新品)= 61,000	3,140	2,270
PC8001/II	→ PC8801/II SR20	(新品)=145,000	7,070	4,960
PC8001/II	→ PC8801/II SR30	(新品)=181,000	8,830	6,190

下取り機種	購入機種		下取り差額	24回均等払い	36回均等払い
NEC PC8801シリーズ⇨最新機種					
PC8801(漢なし)	→ PC8801/II 30		(中古)=112,000	5,460	3,830
PC8801(漢なし)	→ PC8801/II SR10		(新品)= 89,000	4,580	3,310
PC8801(漢あり)	→ PC8801/II SR30		(新品)=159,000	7,750	5,440
PC8801(漢あり)	→ X-1F20〈本体〉	新製品	(新品)= 63,000	3,440	2,340
PC8801/II-10	→ X-1F20〈本体〉	新製品	(新品)= 51,000	2,630	1,900
PC8801/II-10	→ PC8801/II SR10		(新品)= 74,000	3,810	2,750
PC8801/II 20	→ PC8801/II SR30		(新品)=122,000	5,950	4,170
PC8801/II 20	→ PC9801U2	新製品	(新品)=156,000	7,610	5,330
PC8801/II 20	→ PC8801/II SR20		(新品)= 87,000	4,480	3,230
PC8801/II 30	→ PC9801m2		(新品)=228,000	11,120	7,790
PC8801/II 30	→ PC9801U2	新製品	(新品)=138,000	6,730	4,720
PC8801/II 30	→ X-1 turbo40	新製品	(新品)=106,000	5,170	3,630
PC8801/II 30	→ PC8801/II SR20		(新品)= 70,000	3,600	2,600
PC8801/II 30	→ PC8801/II SR30		(新品)= 95,000	4,890	3,530
NEC PC9801シリーズ⇨最新機種					
PC9801E	→ PC9801F2		(新品)=195,000	9,510	6,670
PC9801E	→ PC9801U2	新製品	(新品)=168,000	8,190	5,740
PC9801F2	→ PC9801U2	新製品	(新品)= 83,000	4,270	3,080
PC9801F2	→ PC98XAml	新製品	(新品)=280,000	13,650	9,570
PC9801F2	→ PC98XAm2	新製品	(新品)=372,000	18,140	12,710

上記以外での買替の場合は24時間受付の下取り・見積りセンターにお問合せ下さい。

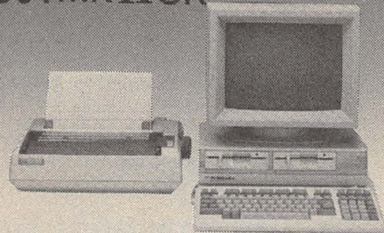
今だからお得な高額下取り制度

お持ちの機種を最新機種に買い替えませんか。パソコンは最新にグレードを上げるから価値を有していきます。今あるパソコンで満足しては上達しません。　最新機種を使いこなすのがパソコンライフです。

下取り差額も超低金利クレジットで……

たとえば88SR30に買替えるなら下取機種PC8801/II30の場合買取ってもらうと¥90,000にしかならないのに
PC8801/II30→PC8801/IISR30=¥95,000はお得な買替です。

PC-8801mkIISR



PC—8801/II SR30 ……………… ¥258,000
テクザー …………………………… ¥6,800

定価合計¥264,800 → 特　価

¥5,750×48 ボなし
¥7,250×36 ボなし

端数処理のため初回金のみ若干高くなることがあります。

全商品保証付　**日曜日配達可能**
豊富な在庫　**高額下取制度**

24時間サポート体制

コンピューターに異常が発生したらすぐお電話下さい。
サポート・サービスセンターは24時間的確なお答をいたします。
当社販売製品以外のサポートは一切お断りさせていただきます。

買取り，ハードのことなら何でもお気軽に，　マイコンを買う時，マイコンを買替える時，私たちは価格，アフターサービス共に自信をもってお答えいたします。

03-987

(株)ワールド イン アオヤマ　　サポート　東京都豊島区要町3-38-8

新製品情報 最長60回の超低金利 月々3000円のターミナルクレジット

端数処理のため初回金のみ若干高くなることがあります。

今月及び来月発表になった新製品をラインアップ「絶対100%」の評判ものばかり。サマーブリーズともなれば絶大な人気でしょう。
お買求めやすい格安セットで満喫下さい。

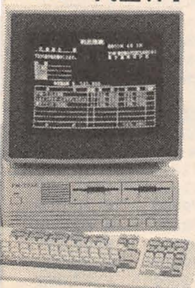
PC-98XA



PC-98XA model2 ……………¥695,000

¥ 4,900×48 ㋭60,000 頭なし
¥ 5,460×36 ㋭80,000 頭なし
¥12,560×60 ㋭なし 頭なし

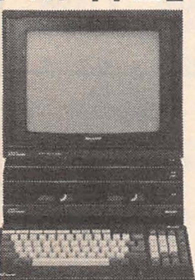
FM-NEW7



FM—NEW7 ……………¥99,800
14M511C ……………¥59,800
DR—2 ……………¥12,800
ロードランナー ……………¥ 4,800

定価合計¥177,200 → ¥139,000
¥3,760×48 ㋭なし 頭なし
¥4,740×36 ㋭なし 頭なし
¥6,760×24 ㋭なし 頭なし

FM-77L2



FM—77L2 ……………¥193,000

¥4,280×48 ㋭なし 頭なし
¥5,400×36 ㋭なし 頭なし
¥7,710×24 ㋭なし 頭なし

X—1 Turbo30
CZ850D ……………¥129,800
CZ852C ……………¥278,000
ブランクディスク10枚 ……………¥ 17,0000

定価合計¥424,800 →¥330,000
¥ 7,540×60 ㋭なし 頭なし
¥ 8,940×48 ㋭なし 頭なし
¥16,000×24 ㋭なし 頭なし

商品は現金一括払い〈代金引換〉でもクレジットでもお申込み出来ます。

下取り機種	購入機種		下取り差額	24回均等払い	36回均等払い
Sharp X-1 シリーズ⇒最新機種					
FM— 7	→ X—1F10〈本体〉		(新品)= 31,000	1,600	1,150
FM— 7	→ X—1F20〈本体〉		(新品)= 71,000	3,650	2,640
FM— 7	→ PC8801/IISR10		(新品)= 94,000	4,840	3,490
FM— 7	→ PC8801/IISR30		(新品)=168,000	8,190	5,740
FM— 7	→ FM77L2	新製品	(新品)=121,000	5,900	4,140
FM— 7	→ FM77L2	新製品	(新品)=160,000	7,800	5,470
富士通 FM-7 シリーズ⇒最新機種					
X—1セット	→ X—/30セット		(新品)=250,000	12,190	8,550
X—1セット	→ X—1F20+CZ811	新製品	(新品)=125,000	6,100	4,270
X—1CSセット	→ X—/30セット		(新品)=245,000	11,950	8,370
X—1CSセット	→ X—1F20+CZ811	新製品	(新品)=120,000	5,850	4,100
X—1CSセット	→ X—/40セット	新製品	(新品)=222,000	10,830	7,590
周辺機器					
TF—20	→ 80S31K〈ケーブル〉	新製品	(新品)= 52,000	2,680	1,930
PC8054K	→ KD551K〈ディスプレー〉		(新品)= 60,000	3,090	2,230
KD251	→ PCTV351〈ディスプレー〉		(新品)= 80,000	4,120	2,970
14M141C	→ CU—14H1	新製品	(新品)= 59,000	3,040	2,190
KD551	→ KD851	新製品	(新品)= 98,000	5,090	3,680
PC8822	→ PR101L	新製品	(新品)=111,000	5,420	3,800
PC8825	→ PR101T	新製品	(新品)= 66,000	3,400	2,450
PC8853N	→ N5923	新製品	(新品)=148,000	7,220	5,056

差額も最新機種もまとめてクレジット。ボーナス1括払いから最高60回までのクレジットをお客様のご予算に合せて御利用下さい。※当社にてクレジットをお申込みいただいたお客様に関しましては残りのクレジットと合せて計算いたしますのでご相談下さい。

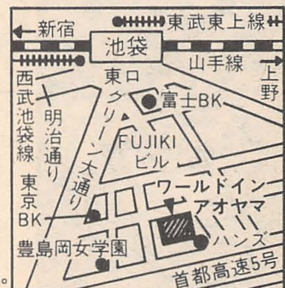
X-1F

予約受付中

X—1F20セット
CZ—812C ……………¥139,800
CZ—811D ……………¥89,800
ブランクディスク10枚 ……………¥17,000

定価合計¥246,600 →¥195,000
¥5,281×48 ㋭なし 頭なし
¥6,662×36 ㋭なし 頭なし
¥9,507×24 ㋭なし 頭なし

製品は完全保証付
完全保証が付いておりますので安心してお使い下さい。



すでに御注文いただいている商品のお届け時期や、メンテナンスについては右記へお問合せ下さい。 03—987—7795

24時間クレジット受付・24時間注文

自宅にいながらクレジット。それも24時間，いつでもどこでも注文センターはあなたからの電話をお待ちいたしております。

頭金なし・キャンパスクレジット

キャンパスクレジットでは参考だけの保証人でＯＫ　クレジットも手続もかんたん
夏休み前のパソコンツールで差をつけよう！

機種で悩んだらダイヤルイン 希望機種が決まったらダイヤルイン

24時間，全国どこからでも受付出来ます。

下取り、買取りのお客様へ
当社では、取扱わない機種があったり、買取額が数日により変わる事があります。御来店いただく前に御連絡いただけたらと思います。

7771

24 時間受付中

本 社 東京都豊島区要町3-38-1　　池袋店 東京都豊島区東池袋1-28-6

ワールド イン アオヤマ

サンシャイン60階通り東急ハンズ隣り

優良中古商品

下取り差額も超低金利クレジットで……

ぱそこん

NEC,

PC-6001（本体）	¥ 89,800	¥ 20,000
PC-6001 MK II	¥ 84,800	¥ 42,000
PC-6001 MK IIロードランナーセット	¥ 89,600	¥ 48,000
PC-6001 MK II SR	¥ 89,800	¥ 67,000
PC6601（本体）	¥143,000	¥ 68,000
PC6031（フロッピー）	¥ 89,800	¥ 42,000
DR311（データレコーダ）	¥ 12,800	¥ 7,000
PC PR401（プリンター）	¥ 39,800	¥ 20,000
PC6022（プリンター）	¥ 49,800	¥ 20,000
PC-8001（本体）	¥168,000	¥ 32,000
PC-8001 MK II	¥123,000	¥ 50,000
PC-8801（本体）	¥228,000	¥ 88,000
PC-8801 MK II/10	¥168,000	¥105,000
PC-8801 MK II/30	¥275,000	¥160,000
PC-8801 MK II/30(仕様)	¥265,000	¥140,000
PC-8801 MK II/30SR	¥258,000	¥190,000
PC8801MKII/10SR	¥168,000	¥118,000
PC-9801（本体）	¥298,000	¥130,000
PC-9801 F2(本体)	¥398,000	¥230,000
PC 9801 m2(本体)	¥415,000	¥280,000
PC PR101（24'プリンター）	¥238,000	¥162,000
PC PR201（24'プリンター）	¥298,000	¥192,000
PC-8201（ハンドヘルド）	¥138,000	¥ 70,000
PC-8054（ディスプレー）	¥ 67,800	¥ 42,000
PC-80S31(フロッピー)	¥168,000	¥ 82,000
PC-8822（プリンター）	¥234,000	¥120,000
NM-9200 RO（プリンター）	¥320,000	¥150,000
PC KD-551（4050ディスプレー）	¥118,000	¥ 68,000
PC KD-252（2000ディスプレー）	¥ 64,800	¥ 45,000
文豪5N（ワープロセット）	¥398,000	¥298,000

SHARP,

全商品サポート事業部でリフレッシュチェック済
登録カードとNo.で完全サポートを実施しております。
万一到着商品が不良の場合は、サポート事業部にて修理・交換させていただきます。

mz 1200（本体）	¥148,000	¥ 40,000
mz 1500（本体）	¥ 89,800	¥ ~~65,000~~
mz 2000+Gラム付	¥257,000	¥ 65,000
mz 721（本体）	¥ 89,800	¥ 20,000
mz 731（本体）	¥128,000	¥ 30,000
x—1（本体ディスプレー、Gラム）	¥300,000	¥130,000
x—1cs（本体、ディスプレー）	¥219,600	¥140,000
X-1D	¥326,000	¥148,000
CZ80PK	¥129,800	¥ 60,000
X-1Turbo30	¥407,800	¥280,000
PC-1245（ポケコン）	¥ 17,800	¥ 7,000
PC-1246（ポケコン）	¥ 17,800	¥ 9,000
PC-1350（ポケコン）	¥ 36,800	¥ 22,000
PC-1500（ポケコン）	¥ 59,800	¥ 24,000
12M212C（ディスプレー）	¥ 69,800	¥ 35,000
14M141C（2000ディスプレー）	¥ 69,800	¥ 38,000

FUJITSU,

FM-7（本体）	¥136,000	¥ 68,000
FM-n7（本体）	¥ 99,800	¥ 69,000
FM-77D2（本体）	¥228,000	¥152,000
FM-11EX（本体）	¥398,000	¥152,000
FM-8（漢字ロム・非漢字ロム）	¥218,000	¥ 52,000
FM-11BS（本体）	¥398,000	¥300,000
MB 27501（データレコーダ）	¥ 12,800	¥ 7,000

MSX,

PHC-30n（64K DR付）	¥ 69,800	¥ 40,000
HB55（MSX）	¥ 59,800	¥ 31,000
HB75（64K）	¥ 79,800	¥ 38,000
MB-H1（32K）	¥ 79,800	¥ 37,000
ML-8000（32K）	¥ 64,800	¥ 35,000
HC-60（32K）	¥ 64,800	¥ 37,000
HC-7（64K） 新品	¥ 84,800	¥ 65,000
FM-X（16K）	¥ 49,800	¥ 30,000
16Kカートリッチ新品	¥ 8,000	¥ 6,000
CF 2000（本体PF付）	¥ 59,800	¥ 34,000
PHC-30（本体）	¥ 59,800	¥ 34,000
HB 101（本体）	¥ 46,800	¥ 30,000

上記商品は限定品ですので売り切れ次第締切らせていただきます。

EPSON,東芝 SEGA,

パソピア7（本体）	¥119,800	¥ 38,000
PA-7165（ディスプレー）	¥ 99,800	¥ 38,000
JR 200（本体）	¥ 79,800	¥ 20,000
HC-20（ハンドメルド）	¥138,000	¥ 68,000
RP-80（プリンター）	¥ 89,800	¥ 48,000
RP-80 F/T II K（プリンター）	¥119,800	¥ 89,000
TF 10（フロッピー）	¥125,800	¥ 68,000
TF 20（フロッピー）	¥142,000	¥ 68,000
ぴゅー太（本体）	¥ 59,800	¥ 16,000
SC 3000（本体）	¥ 29,800	¥ 16,000
SC 3000H（本体）	¥ 32,800	¥ 20,000
オアシスライト（ワープロ）	¥220,000	¥120,000

下取り、買取りのお客様へ

当社では、取扱わない機種があったり買取額が数日により変わる事があります。御来店いただく前に御連絡いただけたらと思います。

頭金なしボーナス一括払い

キャンパスクレジットでは参考だけの保証人でＯＫ
クレジットも手続もかんたん夏休み前のツールで差をつけよう！

代金は商品到着のお支払

代金は商品を確かめてからお支払下さい。配達日はもとより時間も指定出来ますのでお使いになる方が確かめられるシステムです。

保証期間も４ヵ月（業界初の完全サポート）

製品は完全保証付

完全保証が付いておりますので安心してお使い下さい。
東京海上火災との保険契約が大切なパソコンを守ります。

03 987-7771

日経新聞、日経産業新聞で紹介された24時間サポート体制

周辺機器新製品

商品は現金一括払い〈代金引換〉でもクレジットでもお申込み出来ます。
端数処理のため初回金のみ若干高くなることがあります。

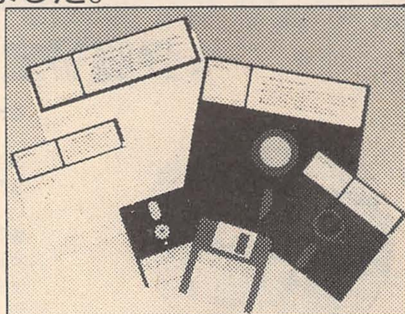
	品名		定価	現金価格	月々のお支払い分(円)
NEC	PC-PR405	24ピン熱転写漢字プリンター	69,800	¥55,900	3400×20回
NEC	PC-PR406	24ピンカラー漢字プリンター	99,800	¥79,000	3850×24回
NEC	PC-PR101L	24ピン漢字プリンター	175,000	¥特 価	4860×36回
NEC	PC-PR101T	24ピン熱転写プリンター	108,000	¥特 価	3510×30回
NEC	PC-PR201H	24ピン漢字プリンター	288,000	¥特 価	5251×60回
NEC	PC-TV351	4050文字カラーディスプレー	129,800	¥98,000	5200×24回
NEC	PC-80S31K	5インチフロッピー〈システム付〉	113,000	¥特 価	3340×36回
EPSON	RP-80 F/T II K	16ピン漢字プリンター	134,000	¥102,000	3485×36回
Sharp	Cu-14H1	4050文字ディスプレー	99,800	¥74,800	3650×24回
Sharp	CU-14F1	580×220ディスプレー	64,800	¥48,600	4585×12回
Sharp	CZ-850D	4050文字ディスプレーテレビ	129,800	¥97,800	3342×36回
MSX	HC-60	32K RF付	64,800	¥42,000	3447×14回
MSX	HC-7	64K RF付	84,800	¥65,000	3352×24回
MSX	HC-2	64K DR付	79,800	¥60,000	3085×24回

最近、買取り時に即金にて、支払をしない販売店が増えておりますが、池袋店では、52万円まで即金にて、代金をお支払させていただきます。

24
時間受付中

あなたのパソコン大事に使っていますか!

MIPOX クリーニングディスクは、ラッピングテープなどの精密研磨の分野で高い評価を得ている日本ミクロコーティング社により、その高い技術と優れたノウハウを生かして開発されました。フロッピードライブ障害の主因であるヘッド汚れを予防・解消し、システムの寿命を永もちさせせることが可能になりました。



〈特長〉
- 簡単な取扱い……乾式タイプでフロッピーディスクと同様の操作
- 高いクリーニング効果……ヘッドにこびりついた磁性粉や油汚れも短時間できれいに除去します。
- 高い信頼性……大手システムメーカーにも広く採用されサプライ用品や保守用品として利用されています。

〈用途〉
- パーソナルコンピューター・オフィスコンピューター・ワードプロセッサー他

〈種類〉
- CFD8W-8"両面用
- CFD8S-8"片面用
- CFD5W-5.25"両面用
- CFD5S-5.25"片面用
- CFD3.5W-3.5"両面用
- CFD3.5S-3.5"片面用
- CFD3W-3"両面用
- CFD3S-3"片面用

製造元 **日本ミクロコーティング株式会社**
〒196 東京都昭島市宮沢町554 ☎0425(43)4711(代)



MIPOX

販売総代理店 **長瀬産業株式会社 研磨部**
東京：〒103 東京都中央区日本橋小舟町5番1号 ☎03(665)3655
大阪：〒550-91 大阪府大阪市西区新町1丁目1番17号 ☎06(535)2514

買って安心修理は完全

万一、動作不良でも送っていただけば修理、調整いたします。(修理依頼の時は送料代400円を切手で同封して下さい)



24時間表示　12時間表示


AL・ONset表示例


AL・OFFset表示例

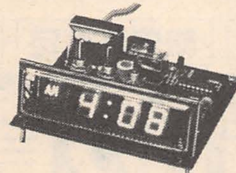

カレンダー表示例


スリープ表示例

ダブル・クロックキット
model SKW-102B ¥9,600 〒400

- 明るい「みどり」の蛍光表示管(145×35㎜)使用
- LSI、LM8363×2ケ使用
- CRパーツ、トランス、リレー、スイッチ、専用ボード付

★機能
- ■AC同期方式
- ■タイマー機能…ON、OFFを1分～23時間59分まで任意にセット可能。オーディオ、TV、玄関灯、扇風機等自由にON、OFF出来ます。出力はリレー接点で200Wまで可能
- ■スリープ、カレンダー機能
- ■ダブル・クロック機能…24時間用を世界標準時に12時間用を日本時間にセットも可能。アマチュア無線に便利





デジタル・クロック カレンダー付キット
model SK-112B ¥5,600 〒400

- 明るい大型蛍光表示管(98×34㎜)使用
- LSI、LM8363使用。12時間表示
- CRパーツ、トランス、リレー、スイッチ、専用ボード付

★機能
- ■タイマー機能…ON、OFFを1分～23時間59分まで任意にセット可能。オーディオ、TV、玄関灯、扇風機等自由にON、OFF出来ます。出力はリレー接点で200Wまで可能
- ■スリープ、カレンダー機能

デジタル・クロックキット
model SK-120(12時間表示) ¥3,600
SK-240(24時間表示) 〒400

- 明るい大型蛍光表示管(98×34㎜)使用
- LSI、LM8361使用
- CRパーツ、トランス、専用ボード付

★ケース・ACコード・タイマー用コンセントは付いておりませんので、別にお買い求め下さい。通販の方にはACコードサービス。

取り扱い店募集

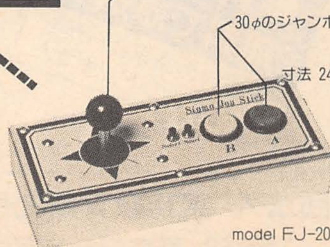
シグマならではの本ものジャンボジョイスティック!!

対応機種
●MSX ●PC6001・MKII ●HXシリーズ ●YSシリーズ
●MLシリーズ ●MBシリーズ ●コモドール ●X1シリーズ

model SJ-1000 ¥6,700 〒無料

大好評ファミリー・コンピューター用
ジャンボ ジョイスティック(1人専用)
8方向レバーでゼビウスをしよう!!
model FJ-2000 ¥7,700 〒無料

ゲームセンター用の8方向ジョイスティックですので操作性バツグン
30φのジャンボスイッチ
寸法 240×100mm



model FJ-2000

★1週間以内の返品ならばOKです

シグマ電子

〒673-05 兵庫県三木市志染町広野5丁目293番地
石田ビル1F ☎07948(4)0476

■商品のご注文は住所、氏名、電話番号、ご希望の商品名、型番をはっきり書いて商品価格+送料の合計金額を現金書留にてお申し込み下さい。

TIME SECRET（タイム シークレット）② 長編SFコンピューター小説

タイムトンネル

PC-8801(mkII)
PC-8001mkII
PC-8001mkIISR 専用版
MZ-700 (MZ-1500)
X1 (C.D.TURBO)
MZ.K.C1200版(48K)
PC-6001mkII (SR)
PC-6601 (SR)
¥4,300(カセット2本組ブックタイプ)

PC-8801(mkII)
5″ディスク版
¥5,800

PC-6001mkII (SR)
PC-6601 (SR)
PC-8001mkIISR専用版
新発売!!



★多彩な登場人物21人
会話モード

マルチプロセス

マルチエンディング

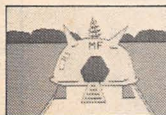




パレット機能の
アニメ動画



画面数140
登録語330!



中間色・ロールプレイング要素
(8801、8001mkII、6001mkII、X1用画面です)

エリーゼ キャラクターポストカード
8枚セット(400円)通信販売中
(400円分の切手でお申込み下さい。)

作ネコジャラ氏 キャラクタデザイン・移植LEMI

TIME SECRET（タイム シークレット）①
才1話 ファラス星の危機

UFOは地球に実在したのだろうか？
ナスカ・アンデスの遺跡の迷は？

画面数100画面オンメモリー！
登録語260！ 超難解！
ロールプレイングアドベンチャー！

PC-8801(MK II)	¥4,000
PC-8001MK II	¥4,000
MZ700(MZ1500)	¥3,300
MZ80K.C.1200 (48K)	¥3,300
X1(C.D.TURBO)	¥4,000

MZ700.1200K.C(48K) ¥3,000

不思議の森の
アドベンチャー



画面数41×4方向の
オンメモリー型
アドベンチャー!!

作：ネコジャラ氏

卸取扱企業/ニデコ・コーサカ・メディア・サポート・大江・誠光堂書籍・フタバ図書・近畿システィムサービス・JSS・日本アイピーエス・日本電子システム販売・関東電子長岡

御注文方法
全国有力ソフトショップ、百貨店にてお求め下さい。お近くで買えない場合、現金書留にてお送り下さい。 送料無料

移植アルバイト サイドビジネス募集！
マシン語の移植出来る方！

オリジナルソフト募集
ビジネス用16ビットソフト、およびゲームソフト募集
業界一厚待遇を実現！

BOND SOFT

(株)パスカルII
〒432 浜松市佐鳴台4-9-10
TEL 0534-53-6186

日本マイコン流通センター

超特価

実用性重視

全国どこでもお電話一本で即お届け!!

高 級 パソコンデスク

全国特急発送

パソコンの置き場所にお困りの方へ——省スペース情報

クレジットOK!

★PC・FMなどあらゆる機種に!
★業務用として開発設計、強度バツグン
実用性を重視し、ムダを省いたシンプル設計、家庭用としてもシンプルな白と黒のツートンカラー
★移動自由自在(ストッパー付キャスター使用)



特価 ¥36,000

PC-3 クレジット支払例 月々¥3,300×12回
900(幅)×930(高さ)700(〃)×740(奥行)



特価 ¥29,800

PC-1 クレジット支払例 月々¥3,300×10回
600(幅)×930(高さ)700(〃)×740(奥行)

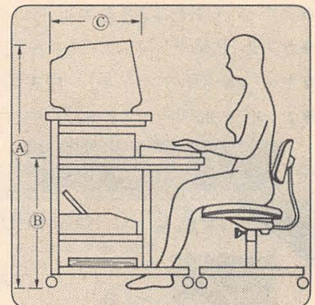
PERSONAL COMPUTER DESK



特価 ¥42,000

PC-2 クレジット支払例 月々¥3,800×12回
1200(幅)×930(高さ)700(〃)×740(奥行)

実用性・機能性を備えた省スペースデスク



Ⓐ本体、キーボード、DISK、プリンターなどコンパクトにセット。周辺機器など使い易い位置に自由なセットができます。
Ⓑテーブルの高さは、一般の机と同じに設定、他の机と併用の場合にも便利です。
Ⓒディスプレイの奥行を十分に確保した広いディスプレイ台。PC-1でもディスプレイ横にDISKなどを設置できます。
★パソコンデスクは全機種組立式、ドライバー1本で組立て簡単です。

●お申込みは今すぐお電話か下記の申込書で!

東京本社受付☎03(463)4455 (ヨシココ)
大阪受付☎06(364)1258
福岡受付☎092(751)3901
※すでに注文いただいております商品の納期・お問合せは東京本社までお電話下さい。
●受付/午前10時➡午後7時

お申込方法

●今すぐ下記の申込書にご希望商品名と住所・氏名・電話番号を明記の上、代金を同封して現金書留にてお送り下さい。到着後3日前後で商品がお手もとに届きます。
●クレジットでお求めの場合は、お電話にて受付けております。
尚、お急ぎの方は今すぐお電話でお申込下さい。
送り先: 〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル パソコンデスク係 ㈱日本マイコン流通センター
●お振込の場合は、先に必ずお電話にて住所・氏名・お電話番号をお知らせ下さい。
振込先: 大和銀行 渋谷支店 普通 6400197 ㈱日本マイコン流通センター

渋谷駅前店にて展示中
お気軽にご来店下さい!!



㈱日本マイコン流通センター
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル

キリトリ線

《パソコンデスク申込書》昭和 年 月 日 日本マイコン流通センター 御中

ご購入機種(新品)			左記の商品を申し込みます。至急お送り下さい。 印
品 名	特価価格	台数	フリガナ
			氏 名 ☎( )
			フリガナ
			住 所(〒)

●全国の販売店様へ。卸も行っておりますので、お気軽にお問い合せ下さい。TEL 03-463-4612

Ⓑ7月号

日本マイコン流通センター

中古・新品マイコンショップ

渋谷駅前 ハチ公口 徒歩0分

中古マイコン 在庫300台!

中古ソフト大量展示!

中古マイコンリスト

全メーカー満載

お買得中古マイコン本体・周辺機器リストができました!!

●御希望の方は、60円切手2枚を同封の上、当社中古マイコンリスト Ⓑ ⑦係へお送り下さい。

激安市

来てみないとソンをする!

- ●PC-8001MKIIゲームソフト(新品)正価2,800円…………特価120円均一
- ●プリンター台(モニタ台兼用可)強化アクリル(新品)正価5,800円 特価2,980円
- ●サンヨーPHC-20(マイコン)(中古)正価47,800円……………特価7,800円
- ●キャノンX-07(ハンドヘルド)(中古)正価69,800円…………特価34,800円
- ●カシオFX-9000P(モニター付)(中古)正価149,800円……特価24,800円

新品 ディスケット(5インチ)品質保証

ディスケットの通信販売は今すぐお電話でお申込下さい

- ●2Dディスケット(ノーブランド)1箱(10枚入)…………特価3,400円
- ●2DDディスケット(ノーブランド)1箱(10枚入)………特価4,400円
- ●2Dカラーディスケット1箱(10枚5色入)……………特価4,600円
- ●2Dマクセルディスケット1箱(10枚入)……………特価5,900円
- ●2Dフジディスケット1箱(10枚入)……………………特価5,800円

㊣お買得品セット

全国どこでも 頭金なしクレジット お申し込みは今すぐお電話で!!

注文No.B-20 NEC PC-8801MKII SR30セット

PC-8801MKII SRM30(本体)
PC-KD852(640×400カラーモニター)
合計定価 ~~¥357,800~~

新品

特価¥286,000

回数	1回目	2回目以降
24回	¥13.800	¥13.700
36回	¥12.920	¥ 9.600
48回	¥ 8.880	¥ 7.600

●512色中8色対応モニター(アナログRGB)

注文No.B-21 NEC PC-6001MKII セット

PC-6001MKII(本体)
PC-DR312(データレコーダ)
合計定価 ~~¥97,600~~

新品

特価¥59,800

回数	1回目	2回目以降
12回	¥6,284	¥5,300
20回	¥4,874	¥3,300

●そのまま御家庭のテレビにつなげます(ケーブル付)

注文No.B-22 NEC 24ピン漢字ドットプリンタ NM-9300S

定価 ~~¥253,000~~

新品

特価¥169,000

回数	1回目	2回目以降
24回	¥10.350	¥ 8.000
36回	¥ 6.680	¥ 5.700
48回	¥ 4.820	¥ 4.500

●PC-PR101コンパチブル ケーブル付

注文No.B-23 Victor HC-60 MSX 32K

定価 ~~¥64,800~~

限定5台 新品

特価¥44,800

回数	1回目	2回目以降
15回	¥ 4,032	¥ 3,200

●そのまま御家庭のテレビにつなげます(ケーブル付)

注文No.B-24 SHARP MZ-721

定価 ~~¥89,800~~

限定9台

現金特価¥22,800(中古)

●データレコーダ内蔵
●そのまま御家庭のテレビにつなげます(ケーブル付)

注文No.B-25 東芝 パソピア7セット

パソピア7
DR-312データレコーダ
テレビアダプタ
合計定価 ~~¥145,400~~

限定7台

特価(中古)¥49,800

回数	1回目	2回目以降
12回	¥ 5,384	¥ 4,400
20回	¥ 3,074	¥ 2,800

●そのまま御家庭のテレビにつなげます。

●お申込みは今すぐお電話か下記の申込書で!

東京本社受付☎03(463)4455 (ヨシココ)
大阪受付☎06(364)1258
福岡受付☎092(751)3901

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京本社までお電話下さい。

- ●今すぐ下記のパソコン申込書に記入の上お送り下さい。クレジットの手続きが済み次第5日前後で商品がお手もとに届きます。
- ●クレジットの場合、学生・未青年の方は保護者の代理申込みになります。
- ●クレジットのお支払いは、ご自由に組み合せできますのでご相談下さい。
- ●現金一括払いの方は、下記のパソコン申込書にご記入の上、代金を同封して現金書留にてお送り下さい。到着後3日前後で商品がお手もとに届きます。

尚、お急ぎの方は今すぐお電話でお申込下さい。

キリトリ線

《パソコン申込書》昭和 年 月 日 日本マイコン流通センター御中

下記の商品を申し込みます			支払方法	クレジット:現金	
ご購入機種			フリガナ		電話番号
注文No.	特価	支払回数	お名前		
(例) B-20	286,000円	36回	フリガナ		
			ご住所		
	円	回		年齢	オ

社員・アルバイト募集中!
お問合せはお電話で

渋谷駅前店
井ノ頭線
渋谷駅
国道246号
道玄坂
ココ・大和銀行ビル5F
ハチ公口
至品川
至銀座
至池袋
★エレベーターは建物裏にあります。

うちのパソコンは、7時半になると、『オハヨー』と言う…だけではありません。





『Miss ワープロ』も使えるし、
キャリーラボの飛車も楽しめる。

テレビにも使えるし、
ぼくの勉強にも大助かり。





そういって、お父さん、お母さんに買わせましょう。

日本語ワープロJETシリーズ

■抜群の変換効率でワンタッチ入力！
■豊富な表現力！
■余裕の編集サイズ！
■プリンタも多種対応！
■ユーザー登録により、アフターケアも万全！

Missワープロ

PC-6601SR/6001mkIISR
3.5インチ(2枚) 定価¥29,000
漢字ROM RAM PC-6007SRが必要です。

㈱キャリーラボ

〒862 熊本市大江6丁目25-25 金子ビル1F TEL096・363・0211 FAX096・363・0235(G2・G3)

資料請求券
BASICマ7
Miss

品質を大切にする〈技術の日立〉

HITACHI

おかげさまで75年
株式会社 日立製作所

ポップな気分をありがとう

※写真中のヘッドホン，カセットテープ等は別売です。

ポップな友だちH2

気軽にパソコンを親友にできる内蔵ソフトと，ステレオ対応のカセットデッキを内蔵した，日立のMSXパソコン〈H2〉。64Kバイトマシン〈H2〉は，ゲームはもちろん，マニアライクな世界を十分に，しかも手軽に楽しませてくれます。

●パソコンを手軽に楽しめる内蔵ソフト。①〈コマンドテーブル〉方式で簡単にカラフルなパソコンアートが楽しめる《スケッチ》②ピアノとオルガンの2つの音色で演奏が楽しめる《サウンド》③内蔵カセットデッキをパソコン制御《カセットオペレーション》④マシン語プログラムの入力や，デバッグに《モニタ》●家庭用カラーテレビが使える3出力方式（RF・ビデオ・RGB）●RAM64Kバイト標準実装 ●ROMカートリッジ2スロット装備





HITACHI
NEW TECHNOLOGY



日立パーソナルコンピュータ H2

●MB-H2本体価格
¥79,800

※テレビC15-S01は別売です。
※画面写真はハメ込み合成です。

MSX このパーソナルコンピュータは MSX のマークがついているROMカートリッジおよびカセットが使用できます。 MSX はマイクロソフト社の商標です。

HUMANICATION

―生活と技術をむすぶ―
日立家電販売株式会社
〒105東京都港区西新橋2-15-12(日立愛宕別館)TEL(03)502-2111

資料請求券 B6-H2

●カタログをご請求の方は，資料請求券をハガキに貼り住所・氏名・年齢をご記入の上，〒105東京都港区西新橋2-35-6第三松井ビル 日立家電販売株式会社・宣伝部パソコン係まで。

電波新聞社〒141東京都品川区東五反田1-11-15電話03(445)6111 定価350円(送料70円) 雑誌18361-7

マイコンBASICマガジン第四巻第七号通巻三十七号昭和六十年六月二十五日印刷 昭和六十年七月一日発行 昭和五十七年十二月六日第三種郵便物認可 昭和五十九年五月一日国鉄首都特別扱承認雑誌第七五一七号